REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº25 - 350 PTAS

Nintendo®

HOBBY PRESS

CRUIS'N USA
¡El primer juego para Ultra 64!

¡Los mejores títulos del año!

DONKEY KONG COUNTRY

EARTHWORM JIM

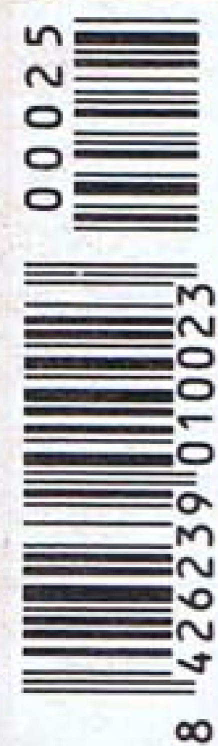
SECRET OF MANA

COMPARATIVA

Super Street Fighter II contra todos

¿QUÉ JUEGO DE LUCHA COMPRAR?





Shaq Fu, Mortal Kombat II y Samurai Shodown enseñan sus mejores golpes



SU



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García,
Javier Castellote, Carlos de Frutos,
E. Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Nintendo Acción
25
Diciembre
1994
350 pts.



La portada: ¿Qué juego de lucha comprar?
La decisión final corre de vuestra parte, pero como a nosotros nos encanta ayudar hemos planteado este mes una portada-reportaje bañado en sutiles comparativas. Super Street Fighter II, Samurai Shodown y Mortal Kombat II se enfrentan desesperadamente por el primer puesto en objetivos de compra luchadores. ¿Quién ganará?, ¿cuál será, al final, el mejor? A vuestra disposición quedan gráficos, opciones, movimientos, historia y un par de datos bastante apetecibles: una ficha repleta de puntuaciones y una tabla de conclusiones 100% elocuente. Si queréis salir de dudas...

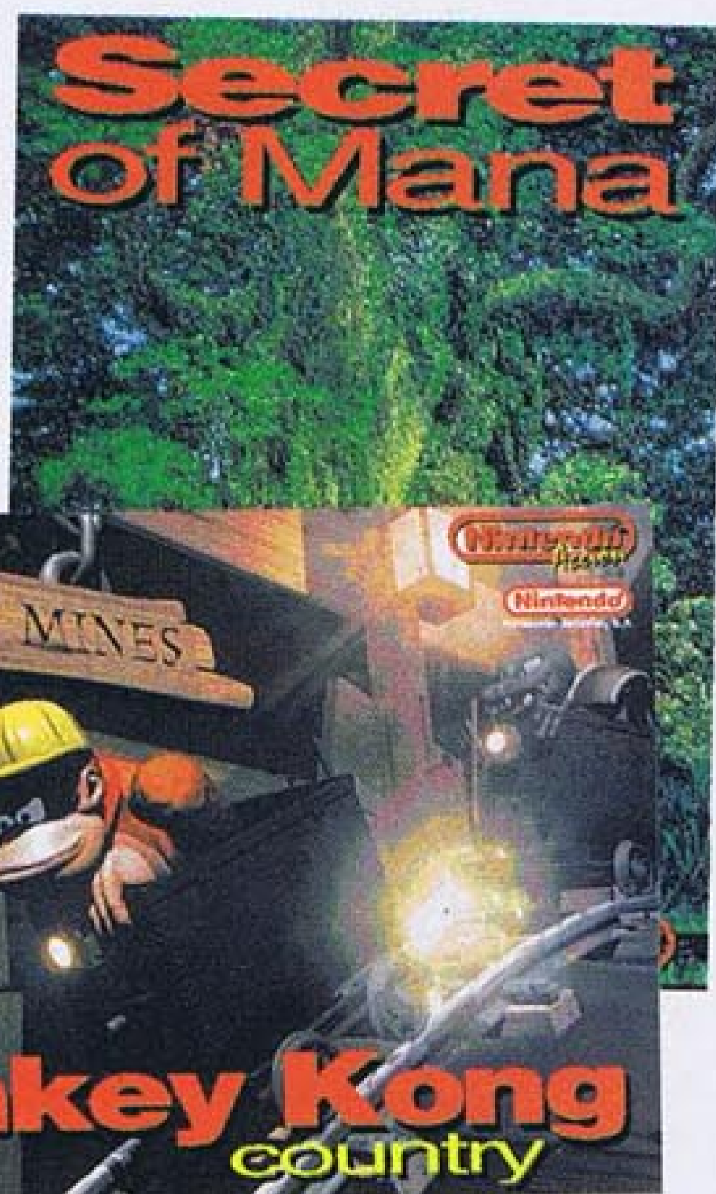
Alta Definición



10 Publicamos la información más completa sobre la llegada a España de la primera máquina recreativa Ultra 64. Se llama Cruis´n USA, va de coches, Williams-Bally, Estados Unidos y un descapotable rojo precioso. No hay comparaciones con Daytona o Ridge Racer, simplemente un extenso abanico de pantallas y un montón de noticias frescas y siempre descaradas.

¡Vaya pósters!

51 Este número de Nintendo Accción es todo un regalo. Para empezar, en portada, un pin de lujo con la efigie de Donkey Kong. Y para seguir, un formidable póster doble con el bombazo Secret of Mana por un lado, y el "minero" Donkey Kong por el otro.



Super Stars



60 Los mejores títulos de todos los tiempos para Super Nintendo se han dado cita este mes en nuestra revista. Empezamos por un Donkey impresionante, continuamos por un Earthworm Jim demoledor y seguimos por Rise of the Robots, Secret of Mana, Mickey Mania y unas cuantas sorpresas de altísimas puntuaciones y mucho más ponderada calidad.

Así es este número de Nintendo Acción

Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?





¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**
Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso!
Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

El Correo de BIG N

Os veo algo cansados. ¿Qué pasa, se os ha acabado la energía? ¡Pues arriba el ánimo y las críticas! No esperéis ni cinco minutos para escribir a Big N y plantear las quejas más rotundas que se os pasen por la imaginación. Ya sabéis dónde estoy: Hobby Press, Nintendo Acción. C/ Ciruelos 4, SS de los Reyes. 28700 Madrid.



Superdotados del pad

Hola Big N: Somos dos chavales de 17 años, tenemos una Super Nintendo´y te escribimos por varias razones: (N. de Big N: Sólo he extraído esta cuestión por razones de espacio)

-1. Queremos decirte que deberíais ser más realistas a la hora de calificar la dificultad de un juego. Por ejemplo: Megaman X. Según vosotros, para pasárselo se necesitaban un puñado de meses, y nosotros lo conseguimos en tan solo un día.

Otro juego, Super Metroid. Según contábais era muy difícil de pasar, y nosotros lo hicimos en una semana. (...)

Carlos Bohórquez. 17 años. Alicante.

BIG N.- Ante todo, felicidades por las hazañas que con tanto entusiasmo bien entendido contáis en vuestra carta, y acto seguido unas cuantas aclaraciones. Nuestras recomendaciones van dirigidas a un espectro del mercado del que se escapan los infinitamente torpes por abajo, y los jugones que son capaces de tirarse un montón de horas al día ante su consola por arriba. Me temo que éste último es vuestro caso, y me parece fantástico, pero creo que el problema está en vosotros, no en nosotros ni en los títulos a los que os referís (por cierto bastante complicados).

Si sois unos devoradores de cartuchos a los que un juego como Megaman X les parece cosa de niños, me parece muy bien, tan bien que difícilmente vais a encontrar uno que se adapte a vuestras "extraordinarias" cualidades. Lo único que se me ocurre es que probéis a jugar de espaldas o algo así. A lo mejor en lugar de un día os acabáis Metroid en día y medio. Y por cierto, ¿habéis descubierto todos los trucos y secretos ocultos del juegazo de Nintendo? Cuatro a uno a que no.

Por último, me preguntáis también por el mejor juego del mercado para Super, y mi respuesta en condiciones normales sería Donkey Kong Country. Si os esmeráis, en una mañana será historia para vosotros. Probad entonces Earthworm Jim. ●

Un defensor del Wushu

¿Que tal Big N? Tengo 14 años y practico Kung-Fu. Este mes cuando compré la revista me fui directamente a leer el comentario sobre Dragon y

La pregunta del mes

Un consolero en estado puro

"A mi y a otros como yo nos suena a cuentos chinos eso que siempre habláis de bits, megas, FX y toda esa alta tecnología que a mi no me interesa precisamente porque ni se lo que es ni me importa (...) Yo sé que hay buenos juegos y malos juegos, pero juego por diversión. ¿Crees tú Big N, que por no entender de esas cosas no estoy metido en el mundo del videojuego? ¿O crees que tendría que meterme más en esto y empollar todos esos términos para entender un poquito más?"

Juan Jesús De La Iglesia Silvanio. 13 años. León.

BIG N.- He aquí un consolero en estado puro, casi virgen. Un hombre de hoy que propone un tema tan reflexivo que me ha llevado a pensar si no nos estamos desviando un poco del tema con esto de las nuevas tecnologías. ¿Que porqué? Verás, muchos de los que me escriben juzgan los juegos en base a megas, chips, polígonos, renderizaciones... sin mencionar para nada la pregunta central: ¿es divertido? No niego que los que nos dedicamos a esto tengamos gran parte de culpa, de ahí que aproveche estas líneas para sentar que, ante todo, los juegos sirven para pasárselo bien y que si, además, están bien realizados, pues mucho mejor. Pero que conste que el requisito indispensable es el primero, no el segundo. Por eso quizá tú, Juan Jesús, entiendas más de videojuegos que cualquiera de nosotros. ●

fx, segunda generaci
primera revolución del chip más rápido de la historia del software.
ultra 64, lo que debemos esperar
Nintendo lanzará su Ultra 64 apoyándose en la tecnología Silicon, las herramientas Alias y la creatividad de Rare, Williams/Midway y DMA Design
Howard Lincoln, presidente de Nintendo America: "Alias p...
los diseñadores gráficos crear caracteres de nueva generación, ambientes y animaciones para el s...
nintendo desmiente rumores sobre la nueva máquina de 32 bits

MIENTRAS UNOS SE GANAN
LA VIDA HACIENDO EL FISTRO...

El Correo de BIG N

cuál fue mi sorpresa al descubrir que vuestro redactor "Giancarlo Vialli" sabe de artes marciales lo que yo de cocina. Y digo esto por los términos que emplea:

- "Kárate puro. Eso es lo que encontrarás en Dragon". ¡¿Kárate en Dragon?! No sabía que el Wushu ahora se llamara kárate.

- "Estilo Exploding Fist". ¿Y que estilo es éste? Como no se refieran al golpe de doble impacto que hizo Bruce Lee en su exhibición en "Long Beach".

- "Sentiréis un kárate más potente, pero también cómo baja la energía o chin". ¡Otra vez! Y mira que llamar a la energía interna chin en vez de chi. ¡Por hacerse el listo!

- "El modo nunchaku te permitirá manejar los famosos cacharrejos chinakas". ¡Buena definición de nunchakus! Espero que la próxima vez se informe.

Alberto Sánchez Valle. 14 Años. Bilbao

BIG N.- Vaya por delante mi solidaridad con tus palabras, amigo Alberto. Y por detrás el siguiente texto. Uno de los principios básicos del periodismo es documentarse antes de escribir sobre un tema, y es obvio que el Vialli ése no lo hizo. Así se lo comenté, y no te puedes imaginar la desolación en que ha quedado sumido desde entonces. ¡Mira que confundir el Wushu con el kárate! ¿Cómo se puede pasar por alto la exhibición que hizo Bruce Lee en Long Beach? Ahora, que lo que clama al cielo es lo de llamar chin en vez de chi a la energía interna. Eso es imperdonable.

Pero bueno, hábrase visto! Chaval, no dudo de tus conocimientos en artes marciales (supongo que el Wushu es una de ellas, y te pido perdón si estoy equivocado), pero tus críticas me parecen tan puntillosas como exageradamente retorcidas. Fuera de órbita, vamos. En lo que dices de informarse antes de escribir llevas toda la razón del mundo (¿acaso no lo hacemos?), pero comprenderás que tampoco hay que exagerar la nota. Además, fíjate por donde Vialli no tenía un libro de esa disciplina a mano. Una mala suerte acrecentada por su profanadidad en el tema Kung Fu, el alucinamiento por los golpes de Bruce y las películas de chinos en cuestión.

Tú sí que sabes. ¿El estilo Exploding Fist? Bueno, era más bien para señalar semejanzas con un juegazo de semejante nombre que apareció hace unos años en el ordenador Spectrum. ¿Spec... qué? ●

La super carta

Mana en Ingles o la polemica de nunca acabar



¿Cómo va Big N? He decidido escribirte esta carta en nombre de muchos colegas de Ibiza fanáticos de los juegos de rol, y fue tan grande nuestra alegría al ver en uno de los números de vuestra revista que decía "Diciembre será el mes del Mana", como la desesperación que tuvimos instantes después al leer que "la versión que llegará a España estará en inglés". Y yo digo: qué pasa, es que a los españoles nos dejan aparte, o es que no se han atrevido a comprar esas 40.000 copias (creo recordar) (...) No podré disfrutarlo al 100%, aunque según he oído dispongamos de un manual en español con más de 60 páginas, como aquél que da un caramelo a un crio para consolarlo. Y mi pregunta es: ¿Por qué hay juegos como Tiny Toon que poseen los textos en español cuando no le hacen falta alguna, y en cambio en otros como éste no lo están aunque sean imprescindibles?

Francisco Moreno. Sin edad. Ibiza.

BIG N.- Tú alegría y posterior desesperación están justificadas y siempre compartidas. Pero no quiero hurgar más en esa llaga. Lo has dejado tan clarito que a lo mejor vale para "faxear" a Squaresoft. A ver si así se les ablanda el corazón. Otro tema es el de Konami, o el de Argonaut: voluntariamente traducen los textos a cualquier idioma. Pero eso es una iniciativa de la compañía en cuestión. Detalle que en Square se han pasado por alto.●



Primer vistazo a **Cruis'n USA** en versión recreativa

Apabullante **Estreno**



Ya está aquí la primera delicia técnica Ultra 64 que saborearán nuestros sentidos. Es para nosotros un auténtico placer presentaros Cruis'n USA. Y de paso, daros la bienvenida al nuevo mundo de la "Alta Definición".



Antes de pasar a explicar nada, deberíamos advertiros algo muy importante: tanto la información que estáis a punto de descubrir como las pantallas que ilustran el reportaje, pertenecen a la **versión recreativa de Cruis´n USA.** La versión doméstica no estará en la calle hasta el **otoño de 1995,** y aunque creemos que será incluso mejor que la de los salones, nos reservamos la comparaciones hasta entonces. Y ahora sí, vamos a ver qué es eso de la **tecnología ULTRA 64** y cuáles son sus efectos en la primera piedra de toque.

La caja negra guardaba el secreto

Cruis'n USA fue presentado durante el último **CES americano** que tuvo lugar en Chicago, al mismo tiempo que el Mundial de fútbol. Pocos ojos pudieron ver en vivo la maquinaria, pero los privilegiados que asistieron a la cita salieron mudos del local. ¿Sería el descapotable que cobijaba la alta tecnología Nintendo?, ¿quizá la música?, ¿las luces?, ¿o la simple parafernalia yankee? Para no entrar en discusiones, vamos a quedarnos con la idea de que **jamás el género automovilístico había**





• Recién salido del horno de Chicago, Cruis´n USA destapa sus encantos en la primera gran preview que han visto vuestros ojos. Con ustedes, la esencia de una gran recreativa.

sido tratado con similar realismo, espectáculo y tecnología. Claro que el factor sorpresa también contó bastante. Todos dábamos por hecho que la impaciencia se llamaba **Killer Instinct,** de Rare, y nada más. Pero cuando se destapó el frasco de las esencias, la crítica reaccionó de forma unánime: la preciosidad de **Williams era una experiencia virtual sin precedentes** llevada al marco de las carreras de coches.

Y eso es precisamente lo que desde ya se puede practicar en los mejores salones recreativos.. Cruis'n USA es un **road-game** de pura cepa, en el que la **tecnología 64 bits de Nintendo + Silicon** coloca al jugador frente a otro tipo de sensaciones. Para empezar, todo nuevo en modelos. El juego da a elegir entre cuatro coches de diseño (**un Italia PC4, un ´69 Muscle Car, un La Bomba y un Devastator VI**) y los enfrenta a otros nueve carroceros sobre territorio yankee más real imposible: **todos los escenarios han sido filmados in-situ.** Y para terminar, emplea un sistema de mapeado de texturas llamado **ULTRAGRAFX** que posibilita **vídeo 3-D en alta resolución y una profundidad de 360°.** Es posible que otras máquinas de coches (en segunda generación) aprovechen su experiencia en movimientos, pero nadie nos podrá negar que los **gráficos de Cruis´n USA** son más que **ambiciosos**, muy detallados y, lo que es más importante, variados hasta la médula.

Y ya que hablamos de otras máquinas, vamos a empezar a sentar precedentes. Cruis´n USA presenta **hasta 14 circuitos en pantalla** a disputar de un tirón o paso a paso. Cada trazada surca un estado de los USA diferente (incluso en nivel de dificultad) y se puede jugar tanto desde el principio, que es el Golden Game Park (el final está en Washington D.C.), como estado por estado. Por cierto, que si llegas el primero recibes un **crédito extra** y la siguiente partida te sale gratis. ¿Hay tanta oferta en otros juegos de autos?

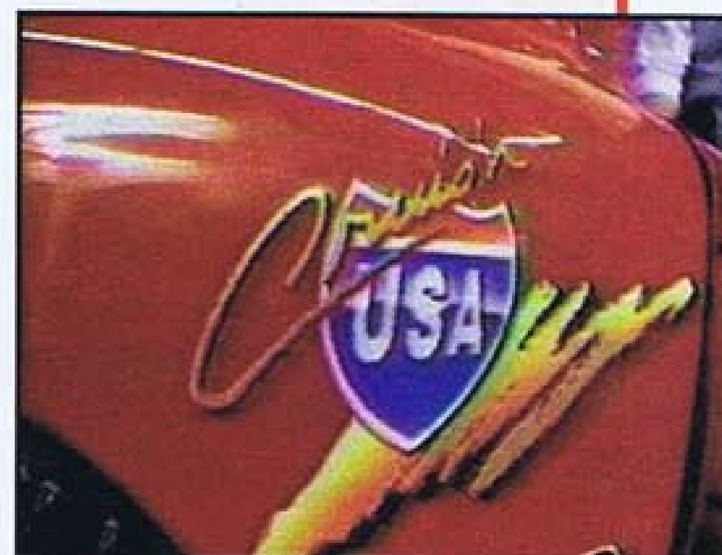
¡Viva el espectáculo!

Para contentar a todos los pilotos, Cruis'n USA permite **tres tipos de perspectivas: low rider (vista desde atrás y**

Por dentro y por fuera

La máquina de **Williams** *es una pasada. El envoltorio puro* **descapotable a lo rojo vivo** *es simplemente súper original, y la imagen que presenta ha levantado tantas pasiones como malévolos comentarios. Es un simple reflejo del carácter innovador que se ha pretendido imponer. Hay bastante de* **estética japonesa,** *otro poco de* **sensaciones prácticas** *y un mucho de* **cuidado por todas partes.** *Debajo de su salvaje caparazón se esconden* **tres brazos mecánicos** *que se mueven acompasadamente, unos altavoces capaces de transmitir el novísimo* **sonido DCS** *y un jaleo de cables que ocultan la* **plaquita Ultra 64.** *Aunque quizá en vez de plaquita sea más adecuado hablar de sistema. La sensación que queda al final es pues de* **puro espectáculo. Y el espectáculo mejor** *entendido es el que acaba triunfando.*





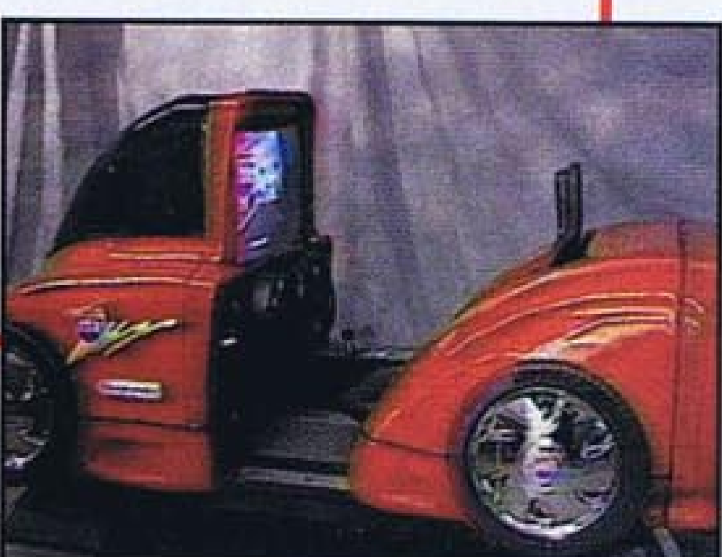


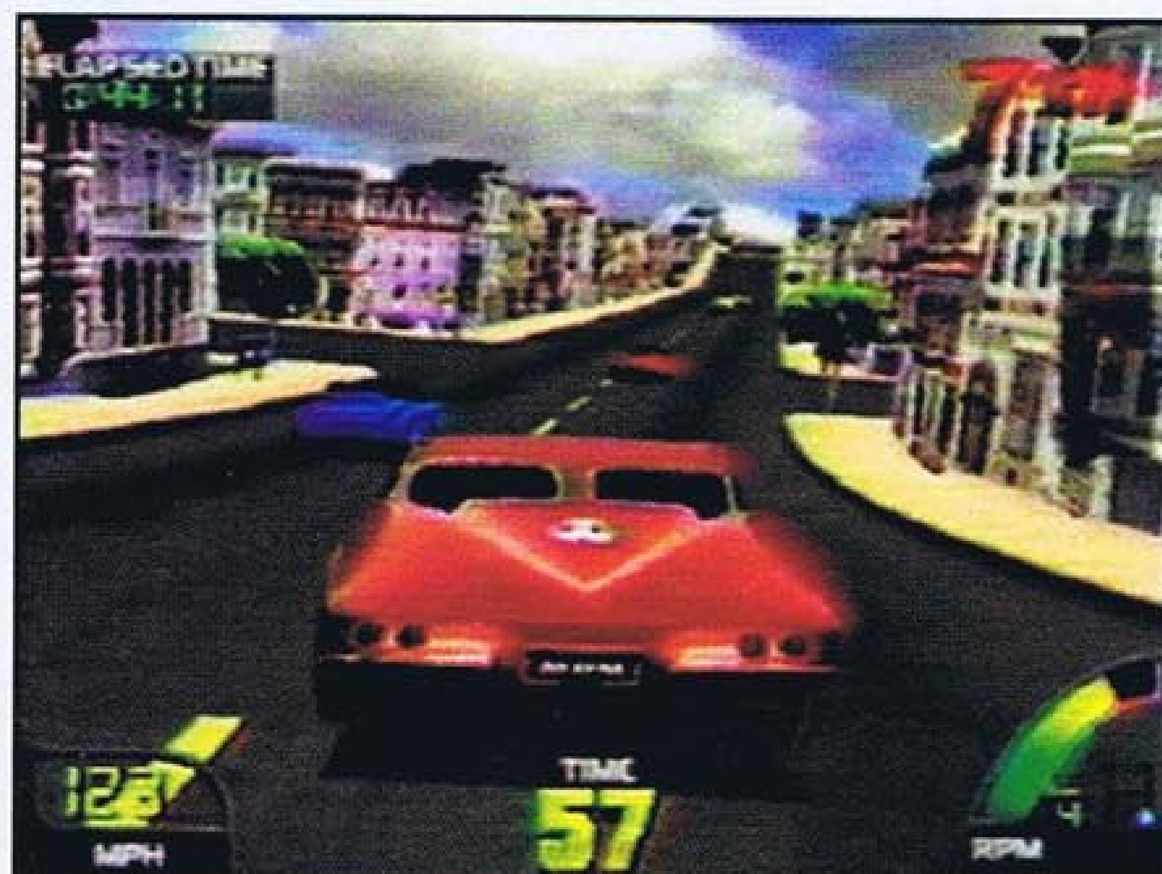




















Diferentes carrocerías para las mismas genialidades



Williams *ha diseñado tres "carrocerías" diferentes con la intención de trasladar toda la sensación de velocidad yankee al jugador más exigente, salvaje o simplemente fanático del realismo. La primera, al menos por lo "gorda", se llama* **Full-Motion Simulator** *(corresponde a la última imagen) y parece más escandalosa que las que soportan Ridge Racer o Daytona USA. Viene en un mueble que simula la cabina de un* **sugerente descapotable** *y exhibe una estructura absolutamente móvil, merced a* **tres brazos neumáticos** *que rodean el asiento del conductor y* **sincronizan movimientos** *en función de la situación en carrera. El sistema se llama* **three-axis motion**. *Según los datos de que disponemos, esta versión de Cruis´n USA está disponible* **desde finales del mes de noviembre.** *Así que atentos, señores que manejan los salones recreativos.*



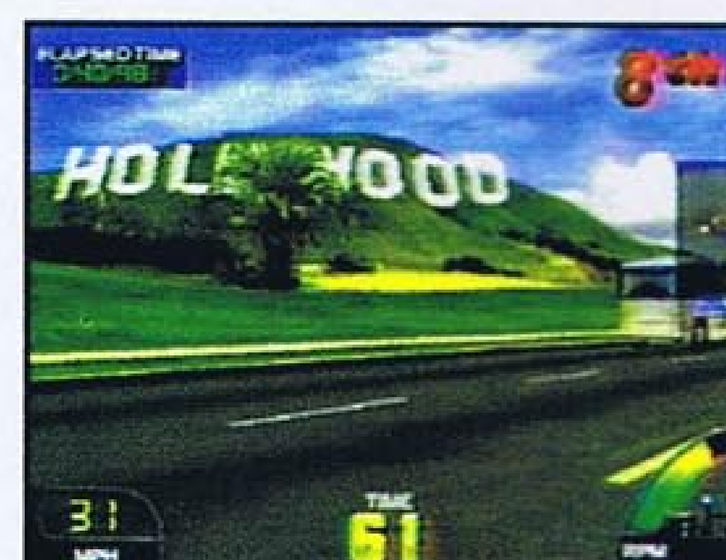
La segunda carrocería se llama más o menos **Deluxe Sit-down Model** *(está justo al lado). Consiste en una estructura digamos básica, que pierde el concepto de simulación que prevalece en la anterior para ofrecer por contra una cara* **bastante más salvaje.** *En su aspecto exterior la máquina se queda en el armario habitual, incluidos por supuesto el volante y botones respectivos, a lo que* **se añade una silla ergonómica** *que sólo se mueve al ser manejada por los jugadores más "nerviosos". Este modelo silla es primerizo en el país, y desde* **finales de octubre** *podréis jugar con él en los mejores salones recreativos.*

Para finalizar, el tercero de los modelos en cuestión consiste en una variante aún más adictiva del anterior. **Twin Deluxe Sit-down Model** *(arriba del todo) es su nombre, y la posibilidad de* **dos jugadores simultáneos** *su garantía de éxito. Esta carrocería presenta una interesante novedad, ya que* **añade a la opción LINK un cartel luminoso,** *con objeto de llamar la atención del personal cercano. Lamentablemente,* **no podremos disfrutar de este modelo en nuestro país,** *o esas son al menos las últimas informaciones.*



• Cruis´n USA permite cruzar Estados Unidos de punta a punta sobre cuatro coches de diseño y estos nombres: Italia PC 4, ´69 Muscle Car, La Bomba y Devastator VI.

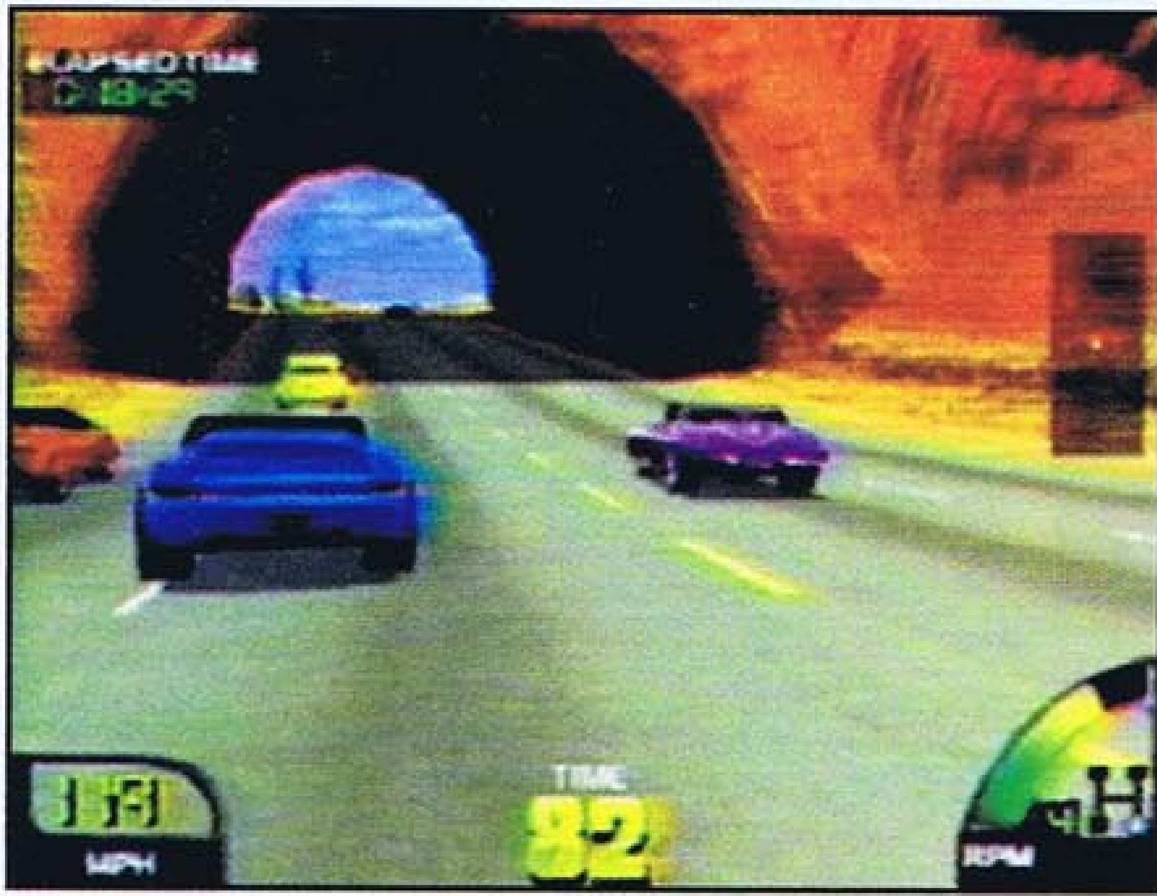


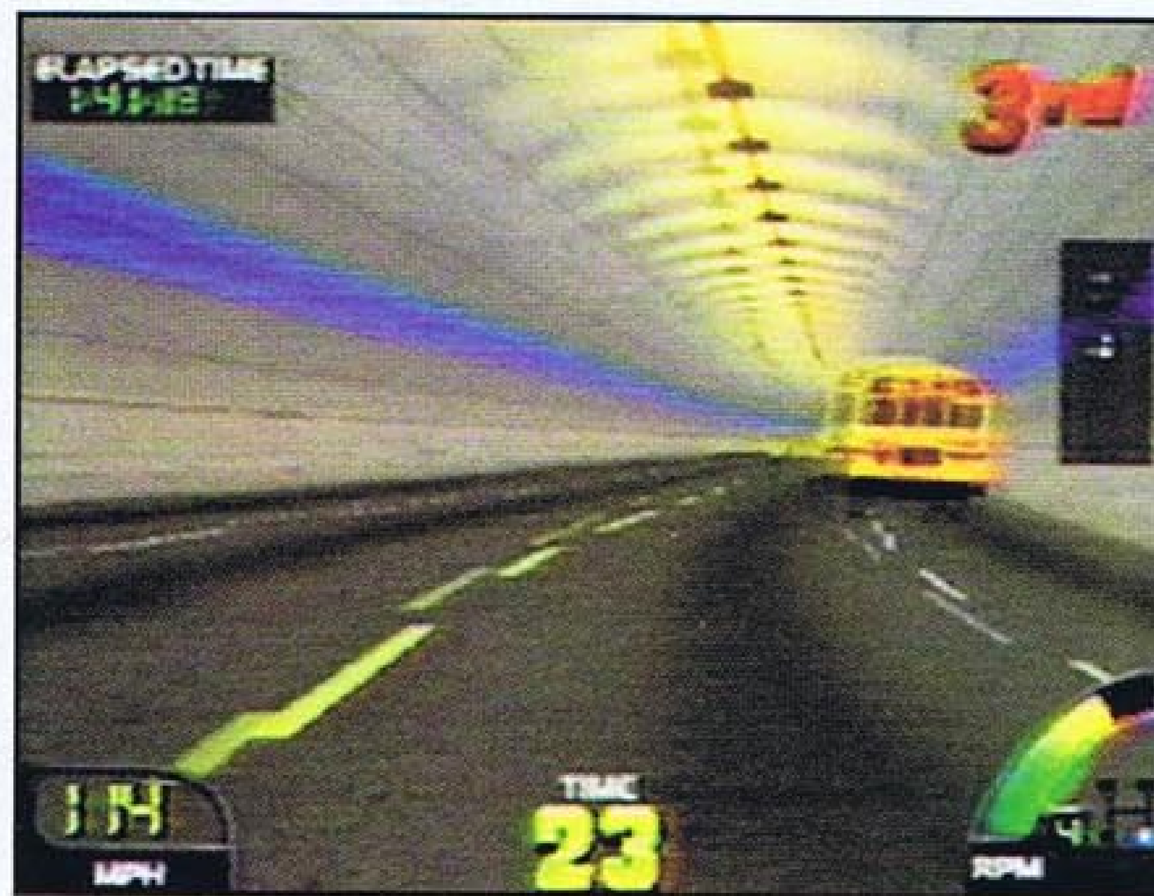


Una máquina para gozar al volante. *Unos gráficos muy ambiciosos y localizaciones exactas tomadas en vídeo desde el lugar en cuestión garantizan al jugador de Cruis´n USA una nueva sensación en juegos de coches. Hollywood queda, ya veis, a vuestros pies. ¿Será una película?*

pegadito al auto), Cruis'n (desde dentro, con sólo la carretera por delante) **y Sky-hi View (algo así como vista aérea)**. Y por aquello de hacer más agresiva la conducción, la máquina de Williams/Midway **incorpora un selector de CD con siete melodías pregrabadas.** Basta con sentarse, elegir el ritmo adecuado y ponerse en marcha para sentir los placeres del **sonido DCS** que este maquinón ofrece a los más marchosos.

Ya veis, Williams no se ha permitido ni el menor despiste. Porque si el juego de Midway da para unas cuantas páginas (y monedas), el mueble que lo acompaña no se queda atrás. Para que os hagáis una idea, el monitor de la máquina ofrece **alta resolución en 25",** lo que proporciona una claridad de visión alucinante. Además, el **sistema three-axis motion,** que incluye el modelo más lujoso, obliga al jugador a sentir cada curva, cada bache y cada vuelco. **Tres brazos neumáticos sincronizados con la máquina** se encargan de que todo se mueva a su tiempo. ¿Que no lo encontráis seguro? Pues por si las emociones se hacen demasiado fuertes, Cruis´n USA coloca una **especie de barra protectora** que asegura al jugador cuando la distancia de seguridad se rompe. No es airbag, pero vale. ¿Y qué pasa si nos da por ir al baño en plena partida? Poca cosa. Se pulsa el botón **STOP MOTION,** que está colocadito de una forma bien visible en la consola de mandos, y se de-











En competición. *Nueve autos rivales para una carrera sin límite. Haz lo posible por ganar y que el tiempo no se te acabe.*

Todo Estados Unidos. *Podéis elegir entre disputar el "Cruise" entero o competir fase a fase variando el nivel de dificultad.*

¡¡Extra!! *¿Veis la posición del jugador? Eso es, si acabáis los primeros tendréis opción a una partida gratis.*

tiene todo al momento. ¡Esa sí que es una gran opción!

Aún esperamos más

Repetimos por aquello de que no haya quedado claro. La máquina recreativa está funcionado ya, pero las versiones "de casa" no saldrán hasta bien entrado el 95. La pantalla de presentación se encargará en todo caso de que la cosa quede clara: advertirá que estamos ante un producto fabricado con **tecnología Nintendo** y adornará el comentario con un "Pronto, en tu propia casa". Por cierto que hemos oído que se está trabajando de forma revolucionaria en la versión doméstica. También, que la placa que ahora maneja la máquina de Williams es de **sólo 32 bits** y que la de casita **alcanzará los 64.** A lo mejor hasta les da por inventarse algún color más de la **paleta de 16 millones** que maneja. O por sumar unos cuantos megabytes a los **18 (megabytes, no megabits)** que incorpora. Nunca se sabe, pero de momento vamos a quedarnos con el presente. Al fin y al cabo es el resultado de tres años de desarrollo y eso se tiene que notar. ¿Verdad, **Mr. Jarvis,** director del proyecto?

• La primera sorpresa Ultra 64 llega a los recreativos de este país sobre dos diferentes modelos: uno, más "sensorial" y el otro, más salvaje. La opción doble queda descartada.

Dichos y hechos sobre Ultra 64

• En declaraciones a la prensa especializada, **Peter Main,** vicepresidente de Nintendo of America, ha dejado claro que la versión doméstica de **ULTRA 64** costará por debajo de los 200 $, y que estará preparada para recibir un futuro soporte CD. El precio de la unidad se elevará a los **150$**. Main también confirmó que se están cumpliendo los planes para que la máquina esté lista en **otoño de 1995.**

• El ya galardonado juego de Rare, **Killer Instinct,** soporta actualmente 150 megabits de gráficos, movimientos, escenarios y combos. Fuentes cercanas a Nintendo aseguran que el cartucho que jugaréis en casa alcanzará una cifra entre los **172 y los 190 megabits.**

• **ID Software** ha llegado a un acuerdo con **Nintendo** para desarrollar juegos en **ULTRA 64.** Famoso por sus violentos Wolfenstein y Doom, el grupo norteamericano ayudará a producir una versión avanzada de **Doom** en la que se especula habrá elementos de las dos primeras partes.

• Un juego en el ojo de la polémica: **Mortal Kombat III**. A pesar del acuerdo al que habían llegado **Williams y Nintendo** para que la compañía americana desarrollara la tercera parte de MK en Ultra, parece que al final nos quedaremos sin el fabuloso arcade. Todo hace indicar que **MKIII irá a Playstation.**

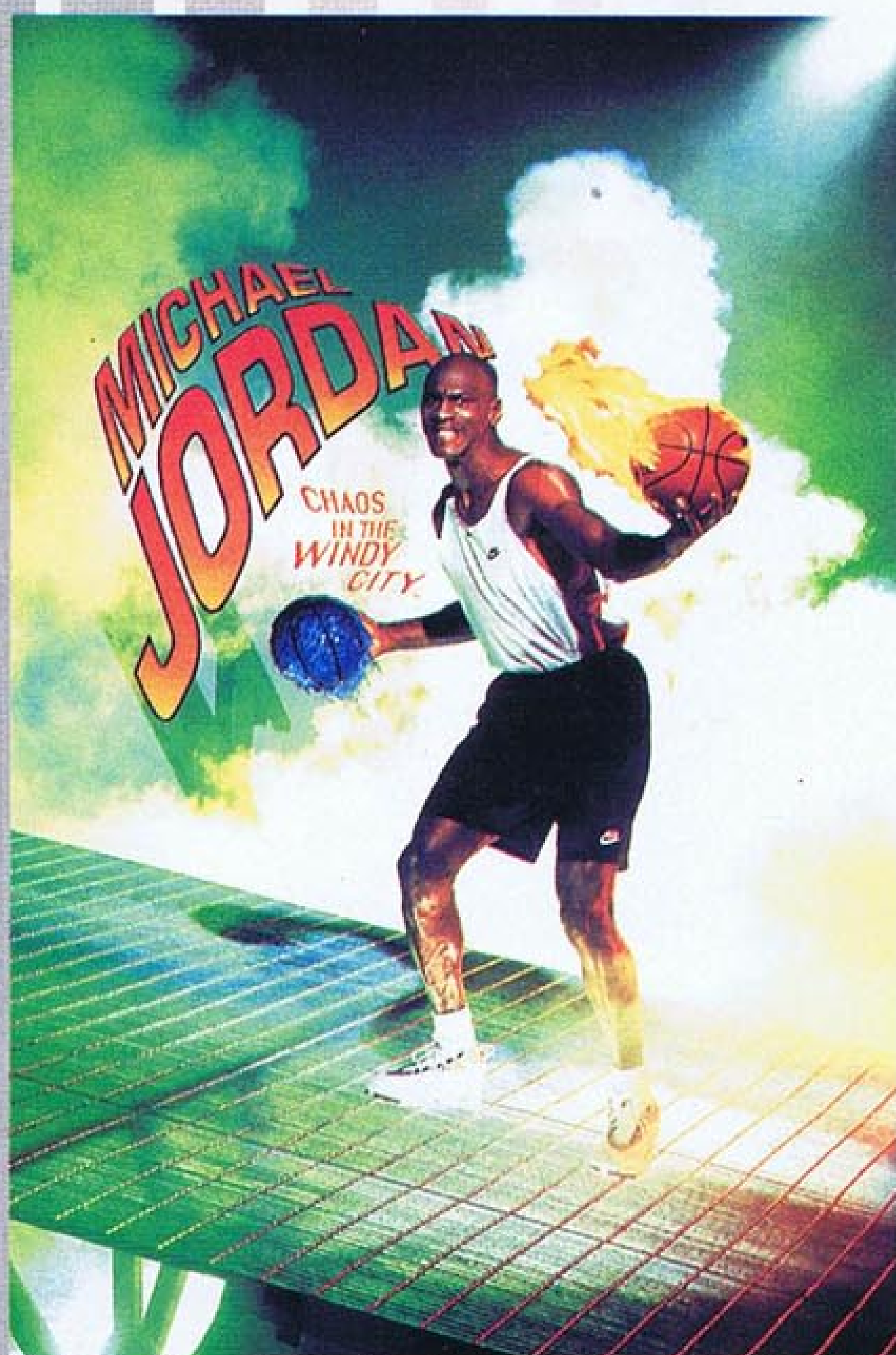
• Otra de lazos. **Nintendo** ha firmado un contrato con el gigante californiano **Multigen,** líder en el desarrollo de gráficos tridimensionales. El acuerdo permitirá a los desarrolladores crear juegos en los que los usuarios puedan **interactuar con un ambiente tridimensional en tiempo real.** Ahí queda eso.

Gracias por la colaboración prestada...

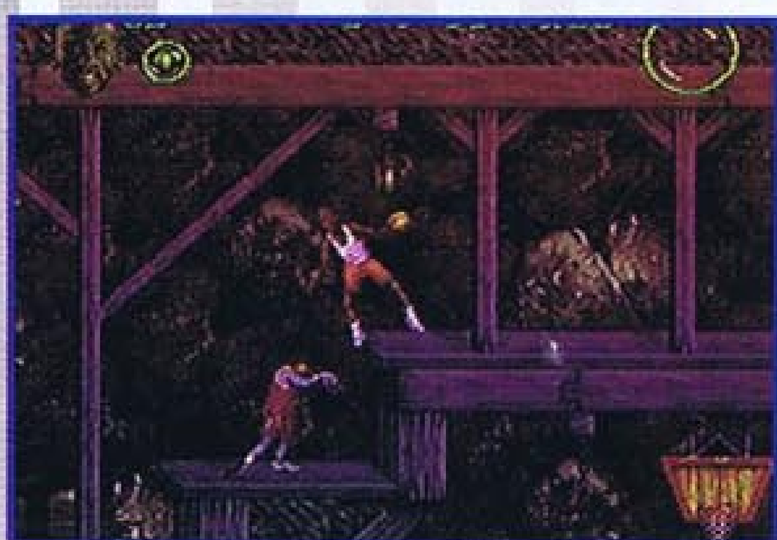
...a **Eddie Morales Rilo**, *Director de Marketing de la empresa* **AmuseTEC S.L.** *Sin su vídeo y apoyo gráfico, jamás hubiera sido posible este reportaje. Y de paso, aprovechamos para comunicaros que AmuseTEC es el* **distribuidor exclusivo** *para España de las máquinas de Williams, y por tanto de las recreativas con tecnología ULTRA 64 que llegarán aquí. Para empezar Cruis'n USA, y muy pronto Killer Instinct. Su dirección es* ***C/Espronceda, 38. Madrid (España)****, y su teléfono* ***(91) 442 60 88.*** *Una advertencia final: las* **imágenes del juego han sido extraídas de un vídeo**, *así que nos tenéis que disculpar si la calidad no alcanza la altura exigida. Estas cosas tan nuevas, ya se sabe, y si además queremos darlo en exclusiva...*



¿puedes controlar el futuro?



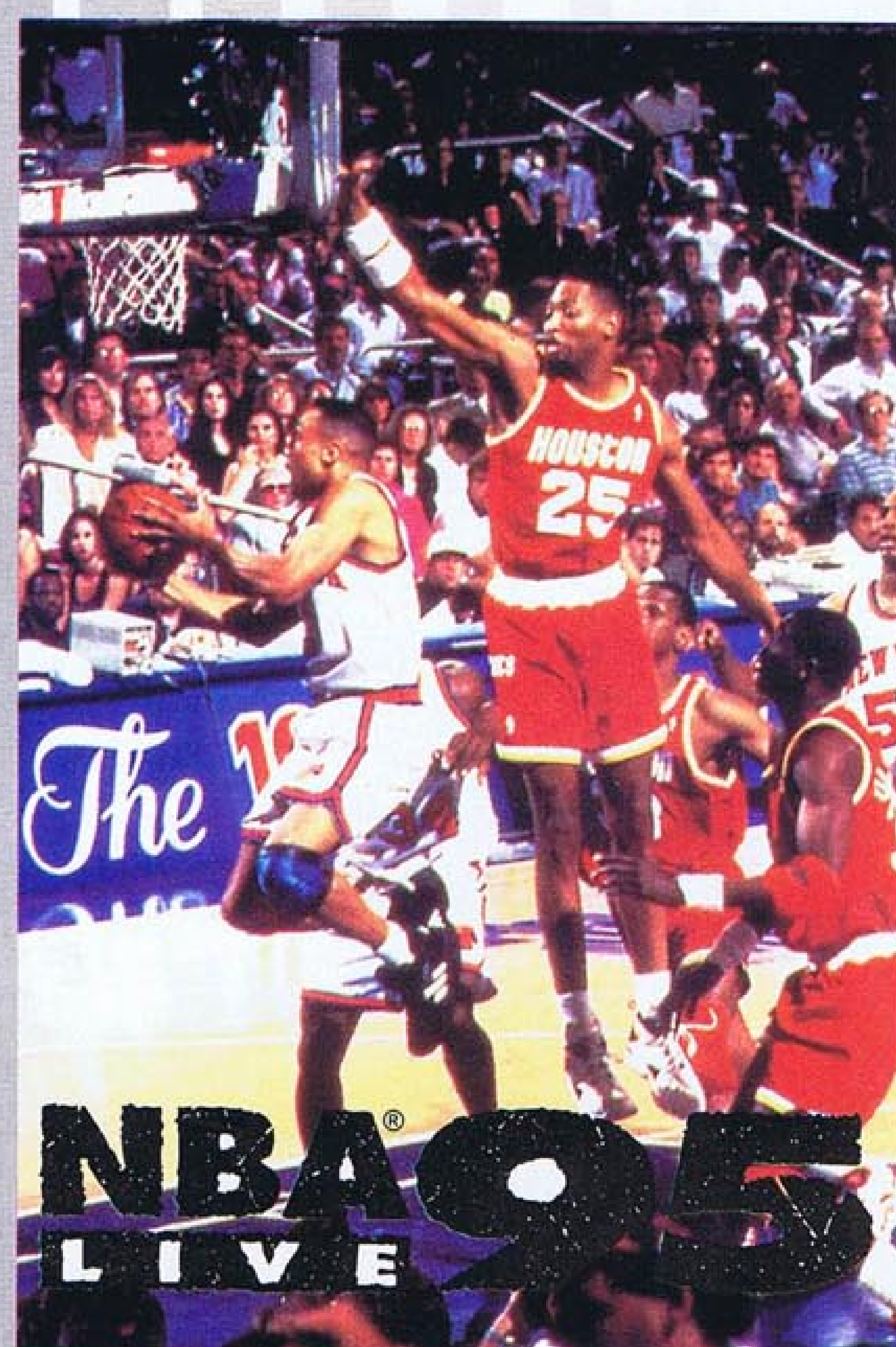




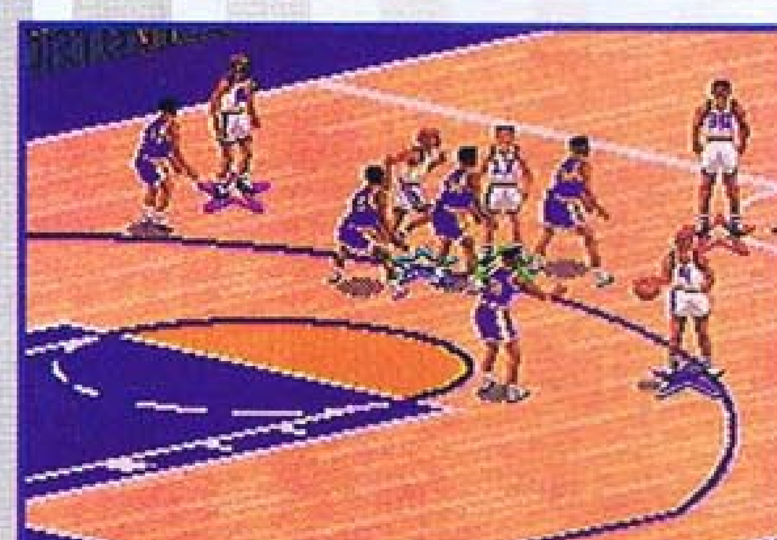
El malvado Dr. Eibrow ha secuestrado a veinte jugadores de la NBA y los ha escondido en la ciudad de Chicago. Sólo Michael Jordan puede rescatarlos. ¿Serás capaz de ayudarle?

SUPER NINTENDO

¿puedes controlar el futuro?





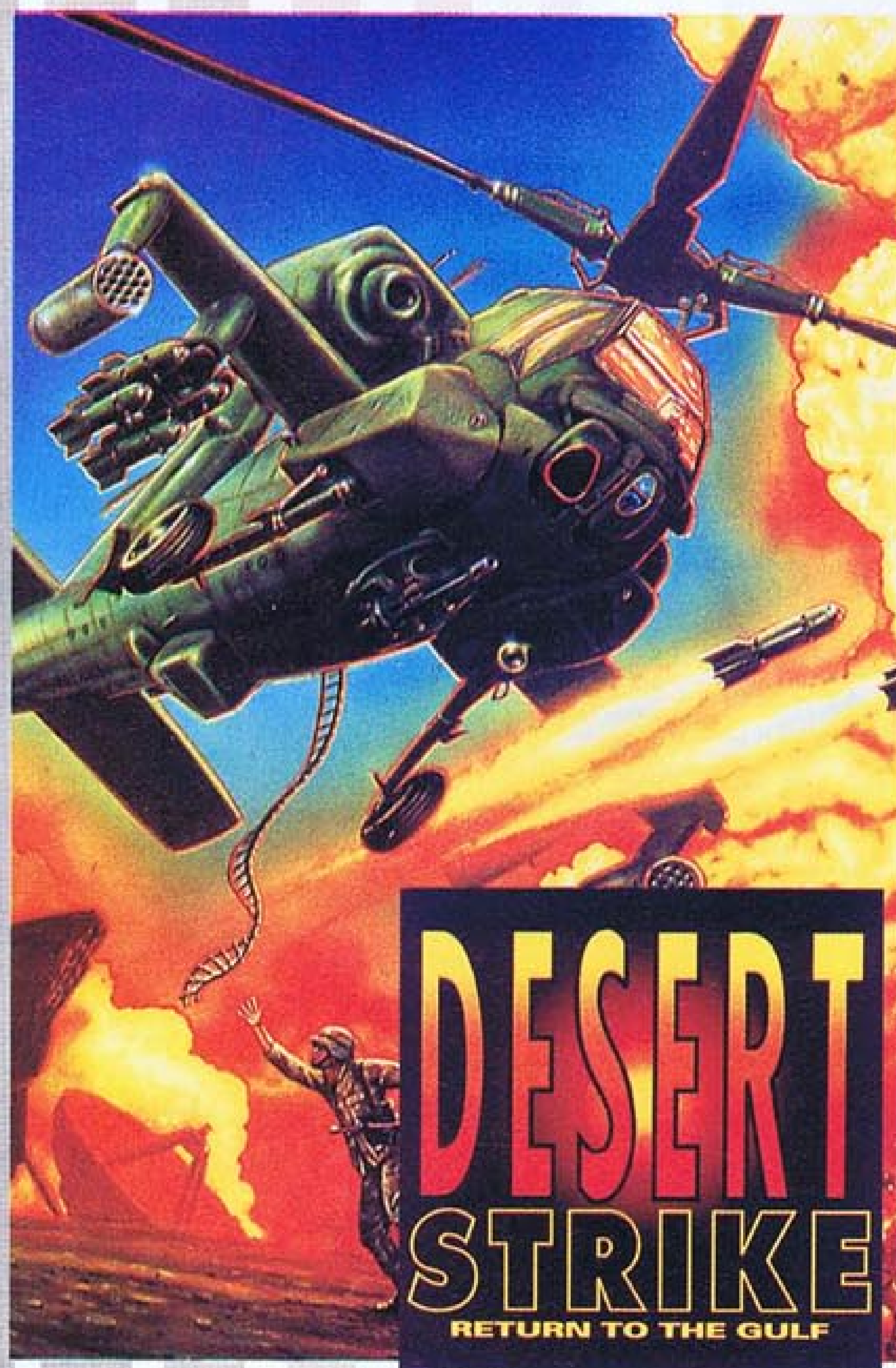


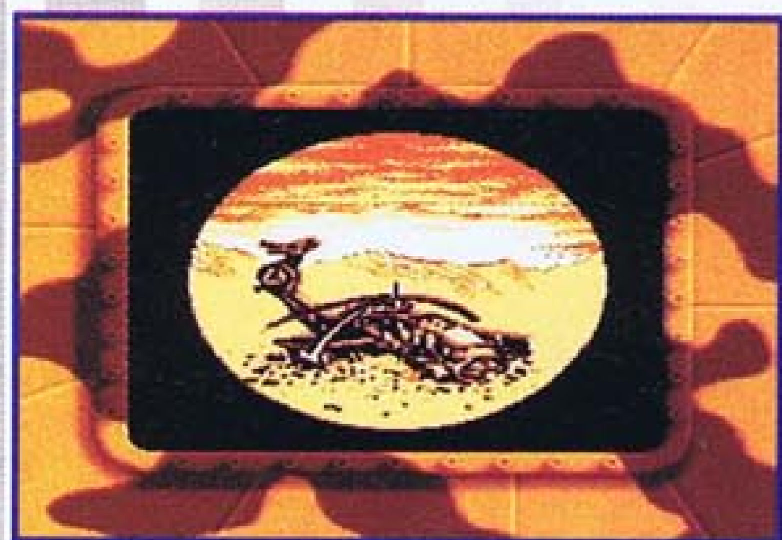
Prepárate a disfrutar de toda la emoción que hay en la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA, incluyendo a todos sus jugadores y equipos.

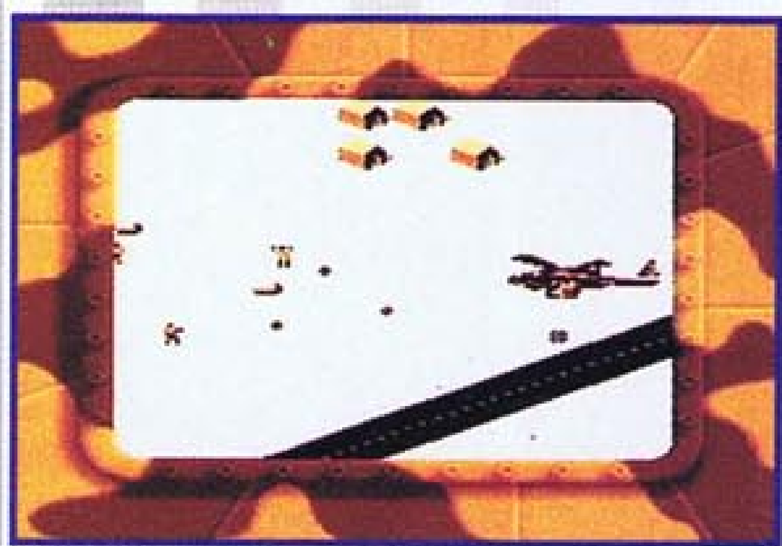
SUPER NINTENDO



¿puedes controlar el futuro?



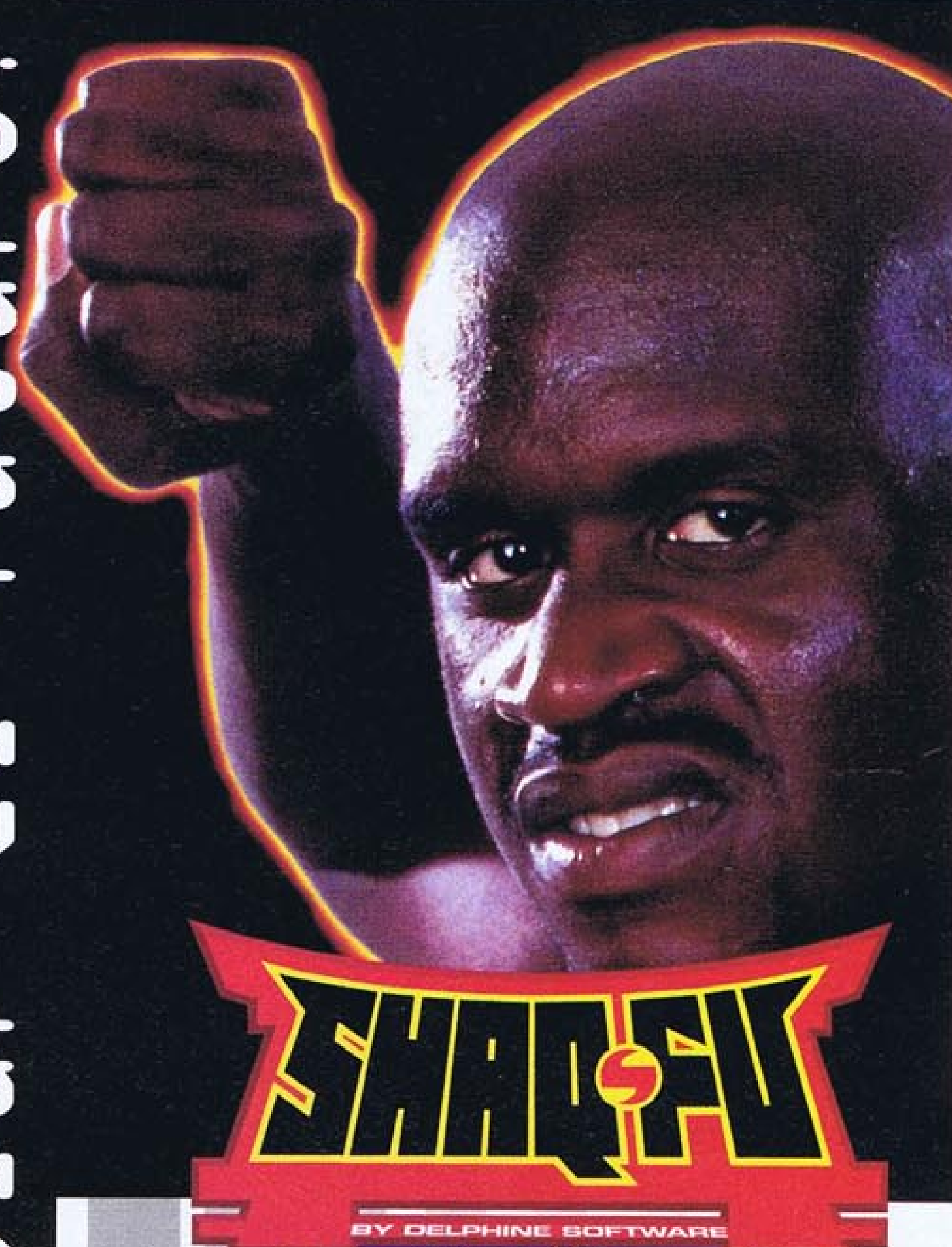




El clásico y legendario Desert Strike llega a la portatil de Nintendo con más fuerza que nunca.

GAME BOY

¿puedes controlar el futuro?





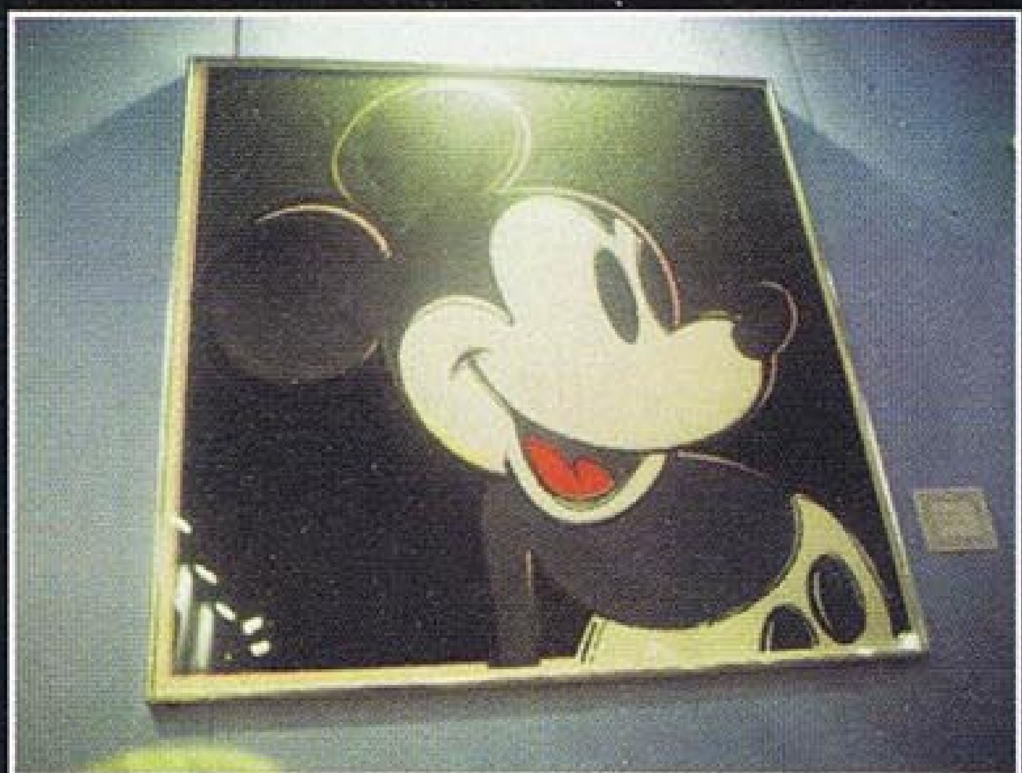


Sólo alguien como Shaq podría enfrentarse a los maestros en artes marciales y, además, vencerles.

SUPER NINTENDO



Distribuidos por:
ArcadiA
software, s. a.



Curiosidades de la exposición

¿Sabíais que...?

... Cuando el **español Luis Gasca llevó su colección a Italia**, el hijo de un periodista de la RAI se comió una de las chocolatinas de Mickey que formaban parte de la exposición. El susto se lo llevó su padre al descubrir que la chocolatina era de **¡1932!**

... La **colección Basmajian**, compuesta por acetatos originales empleados para las escenas de las películas más famosas de Disney, no sólo tiene un gran valor sentimental, sino también monetario: está valorada en unos **585 millones de pesetas**.

... En la exposición se pueden admirar algunas **portadas de revistas históricas**. Son de **1966**, la única ocasión en que se ha visto llorar a Mickey Mouse. ¿El motivo? La **muerte de su creador, Walt Disney**.

... Entre botes de **sopa Campbell e imágenes de Marilyn, Andy Warhol** también tuvo tiempo para el ratón de Disney. Suyos son **dos de los cuadros** que componen la parte artística de la exposición.

... Un **pijama, un sello o unos calzoncillos** están entre los objetos que se pueden comprar en los distintos stands de El Mundo Mágico de Mickey Mouse. Todos ellos, por supuesto, con la **imagen de nuestro simpático amigo bien visible**.

... El **nombre original del ratón iba a ser Mortimer**. Y lo de Mickey se debe a una decisión de la **mujer de Walt Disney**. ¡Menos mal!

Primero en Madrid y después en Barcelona

Mickey celebra sus 66 años de vida

Desde el pasado **10 de noviembre** y hasta el **29 de enero** del año que viene podéis visitar en Madrid la exposición **"El Mundo Mágico de Mickey Mouse"**, un gigantesco repaso a la vida y obra del famoso ratón de Disney. Nintendo Acción no quiso faltar a la inauguración de tan magna cita en el **Cuartel del Conde Duque**, y hasta allí se acercó un intrépido equipo para no perderse ni un solo detalle de la muestra. Los que queráis seguir sus pasos durante el tiempo que permanezca en la capital de España os encontraréis con **tres zonas distintas** montadas a mayor gloria de Mickey.

La primera de ellas es el **Museo** propiamente dicho. Allí se exponen la **colección del español Luis Gasca** -el mayor coleccionista de objetos Disney del mundo, formada por más de 4.700 piezas reunidas desde 1928-; la **colección Basmajian**, compuesta por los bocetos, sketches preliminares, acetatos... que pertenecieron a John Basmajian, un antiguo dibujante de Disney; y un apartado dedicado a Mickey Mouse como **fuente de inspiración de pintores** de todo el mundo, entre los que se encuentra el famoso **Andy Warhol**.

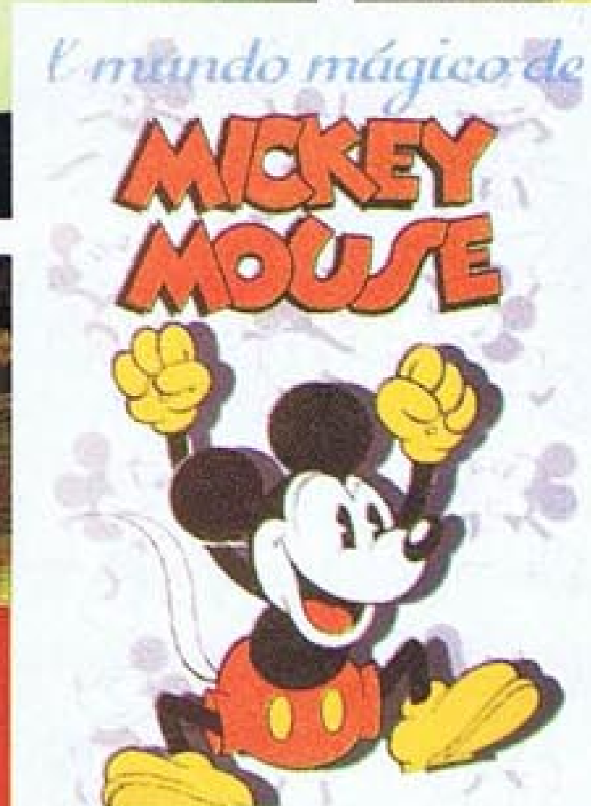
El segundo espacio de la exposición está dedicado al **ocio**, y se centra en aspectos como los **videojuegos, música, animaciones** realizadas por dibujantes venidos de los propios estudios Disney, o la **venta de todo tipo de objetos** relacionados con el protagonista de la exposición. No falta en este sector un stand en el que los visitantes pueden **probar y adquirir las ultimas novedades Nintendo** que llevan el sello Disney. Allí estaban Arcadia y Columbia, con su Mickey Mania.

Por último, el auditorio del Conde Duque hace de escenario en la **proyección de numerosos cortometrajes** que recorren la historia de Mickey Mouse y se pasan cada 20 minutos. Con ello se completa una exposición con la que el **conocido ratón ha querido conmemorar su 66 aniversario**. ¡Felicidades, Mickey!

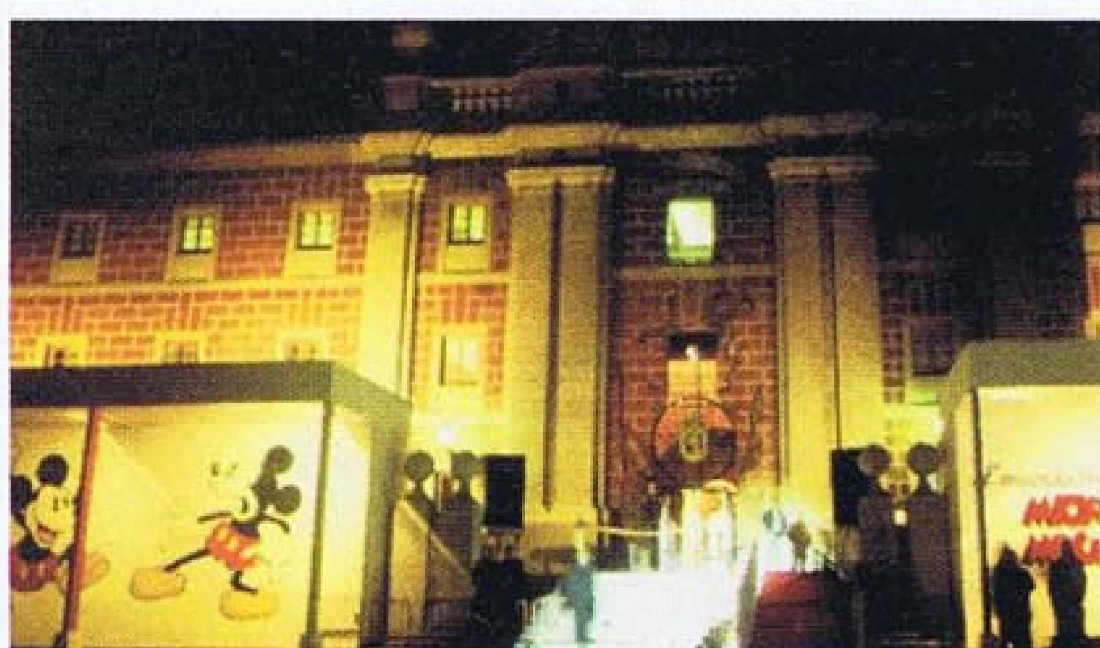


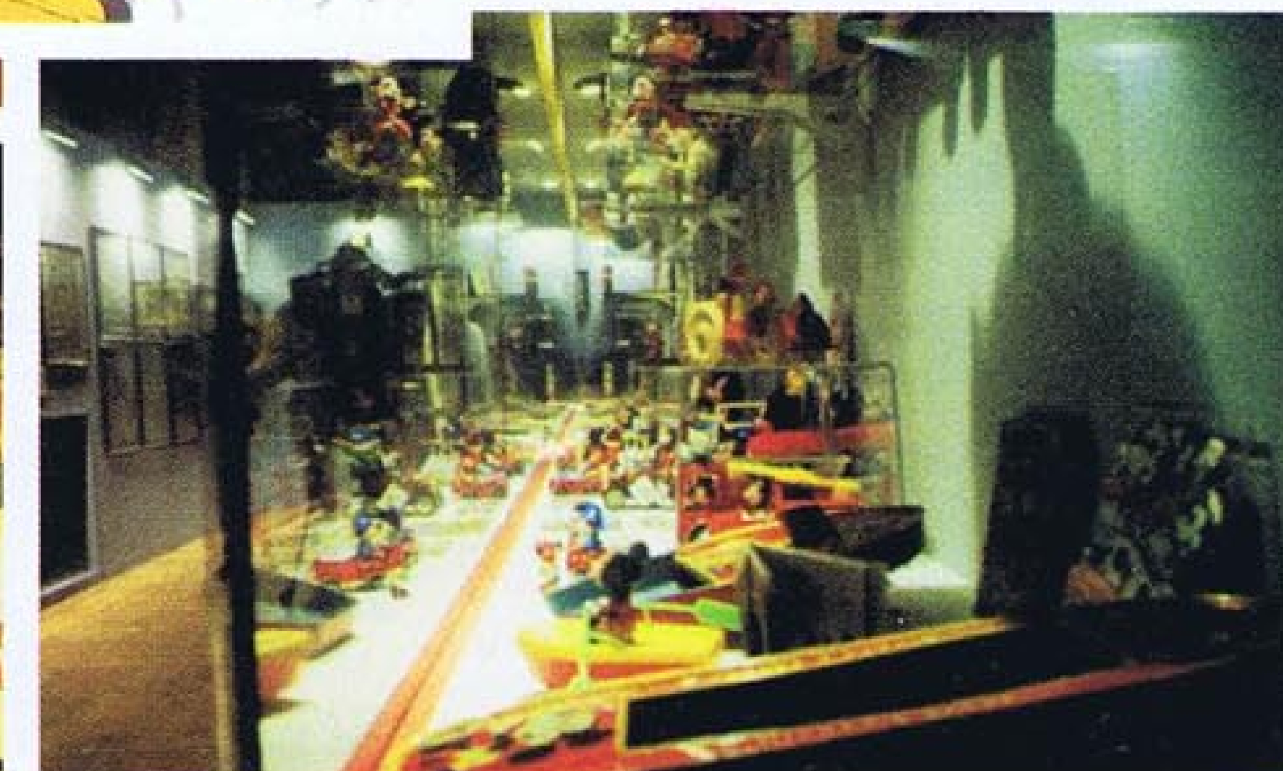














Electronic Arts compra DROSOFT

La popular distribuidora de cartuchos para PC y consolas, **DROSOFT**, ha sido recientemente **absorbida por la compañía Electronic Arts**. Tras un sinfín de rumores sobre el desembarco español de la empresa americana, parece que por fin se ha alcanzado el acuerdo. DROSOFT, que desde hace tiempo venía ocupandose de todo el producto de EA, seguirá manteniendo su logo aunque no se descarta que en meses pase a denominarse **Electronic Arts España**. Si os estáis preguntando qué cifras económicas se barajaron du-



rante las negociaciones, no tenemos mucho que deciros ya que no se han hecho oficiales las cantidades globales.

En otro orden de cosas, fuentes de DROSOFT nos confirmaron que **seguirán distribuyendo el producto de consolas** que actualmente comercializan. En este sentido tenemos que informaros del reciente acuerdo al que han llegado con **Acclaim** y cuyo primer paso fue el lanzamiento de **Mortal Kombat II** en todas sus versiones. Buena Vista deja entonces de distribuir a la compañía americana y títulos como NBA Jam, Monster Trucks e Itchy & Scratchy en GB, Wolverine y RAW en Super Nintendo además de Rise of the Robots saldrán en breve vía DROSOFT.

THQ es otra de las compañías que DROSOFT seguirá distribuyendo. Ojo a esta empresa porque posee la versión portátil de **FIFA Soccer** y los 16 bits del **genial Akira.**

¡EN PRIMICIA!

Acclaim se ha hecho con la licencia de «STARGATE»

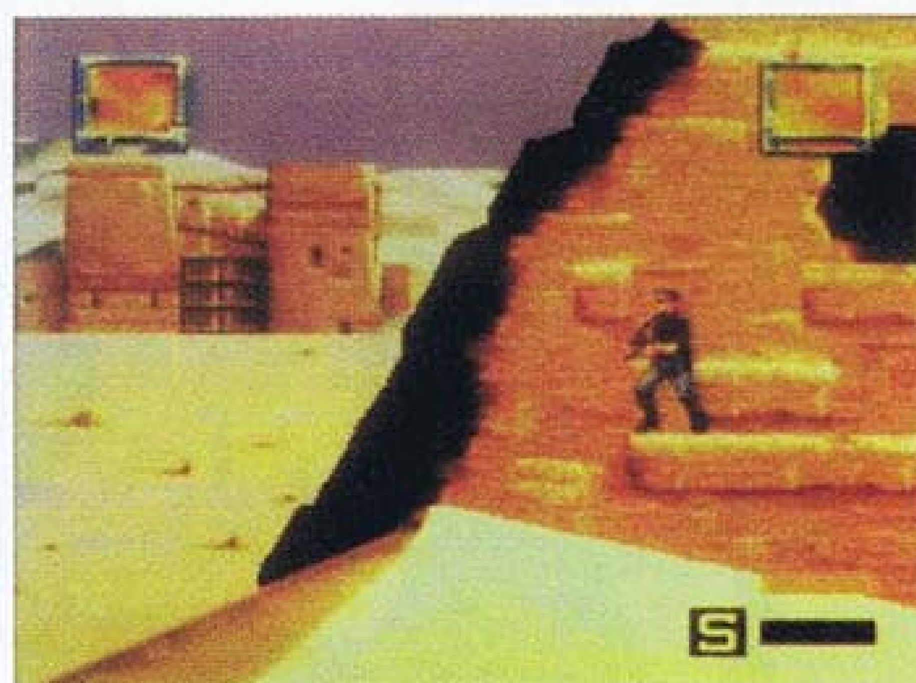
La película de las navidades, ya en cartucho

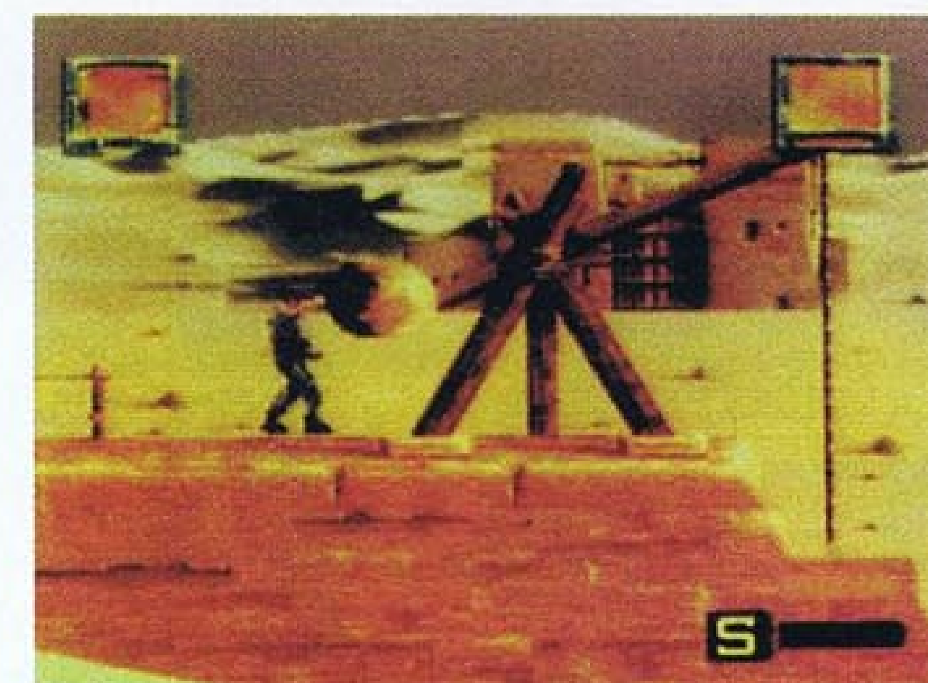
En una reciente presentación de nuevos productos, **Acclaim** dio a conocer las primeras imágenes de la licencia de las navidades. «**Stargate**», una fantástico film de ciencia ficción que se **estrenará en España** durante este mes, estaba siendo convertido a **SNES y Game Boy** por la compañía que nos había regalado Mortal Kombat y Rise of the Robots.

«Stargate» gira entorno a un crucial descubrimiento científico: una rueda llamada a abrir las puertas de antiguas civilizaciones. En ella intervienen actores de la talla de **Kurt Rusell, J. Spader y J. Davidson**, y ha sido dirigida por R. Emmerich.



Respecto al juego, se trata de un cartucho 16 megas desarrollado por **Probe**. Sus gráficos soberbios y portentosa animación digitalizada estarán en este país, vía Dro Soft, a **finales de febrero** de 1995.





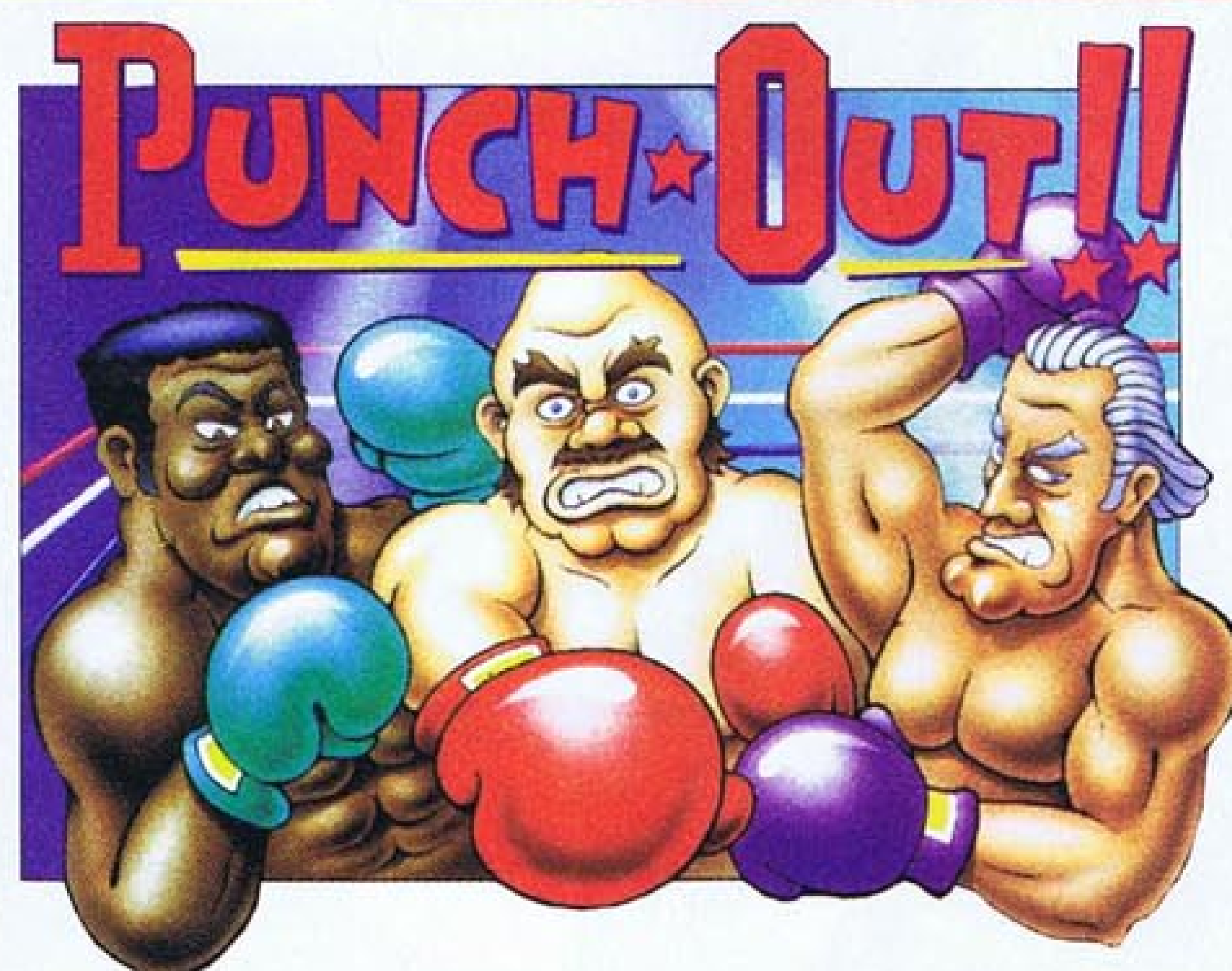
Nuevos dinosaurios están entre nosotros

Vuelve Jurassic "dinosaurius" Park

Antes de que termine el año deberíais encontraros con la segunda parte de lo que fueron película y juego de éxito. Esta vez de la mano de **Columbia, Jurassic Park 2** se imaginará qué sucedió después de la tragedia de los dinosaurios tanto en SNES como en Game Boy. Planteamientos diferentes, ahora **más arcade-acción que estrategia**, y una creatividad desmedida bajarán a los bits Nintendo desde el acorazado Ocean. Para 16 bits, seis fases, posibilidad de **juego simultáneo** y una estupenda recreación del conflicto en Isla Nubla. Para Game Boy, también conflicto sólo que más **lineal y en plan graciosete**. Somos un Grant algo deforme y nos dejamos armas y vidas entre **plataformas y mares del Parque Jurásico. Pronto, aquí.**







En un rincón, Macho Man...

Super Punch Out, el boxeo divertido

La **versión NES** ofreció cifras de escándalo durante algunos meses, ahora Nintendo intenta recuperar una **vieja leyenda** de la asociación de boxeadores para regocijo de jugones en su sector más agresivo. **Super Punch Out** llega con la idea de divertir boxeando. Sin violencias, golpes sangrientos ni dolores. La disposición que ofrece en pantalla se resume en un **estilo de vida Rocky**, de 8 bits. O sea, un **transparente boxeador de espaldas** al que controlamos, y un aguerrido rival que no deja de propinar puñetazos. Izquierda, derecha, esquiva, ese gancho, la **gama de golpes es ilimitada** y de lo más verídico. Alegra zurrar al contrario y de paso ver como se tambalea. Y si te cansas, a salvar la partida. Punch Out llegará en **Febrero**, vía Nintendo España, y sólo para el **cerebro de la Bestia**.

CID FCA!

VOTA WARIO

VOTA WARIO

VOTA WARIO

VOTA WARIO

VOTA MARIO

ESTO ES LA GUERRA.

Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado bastante. Se han declarado la guerra mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.





Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

La polémica está servida

Columbia fomenta el alquiler de videojuegos

Columbia Tristar Home Video ha difundido una carta por la que **autoriza y anima a los videoclubs a que alquilen los videojuegos que comercializa esta compañía**. La noticia **choca frontalmente contra el modo de actuar de empresas como Nintendo**, cuya **lucha en contra del alquiler y la piratería** es ya famosa en este país. La controversia está pues servida. La idea de **Columbia va en contra de la postura general de las distribuidoras** de cartuchos y es por tanto previsible un tiempecito de polémica.

En todo caso no es de extrañar la decisión de Columbia. Al fin y al cabo hablamos de una **compañía de cine y vídeo que se vale de los videoclubs como principales arterias de venta y alquiler**. Tal filosofía debía también estar presente en el mundo de los videojuegos, en el que hace poco más de un año se introdujeron a través de los cartuchos del sello Sony Imagesoft. Su argumento es que el **alquiler, una actividad que goza de gran éxito en la actualidad, puede aumentar la afición hacia los videojuegos entre los chavales**, ya que **permite acceder** a productos que de otra forma no podrían adquirir. Ya veremos qué tal les va.

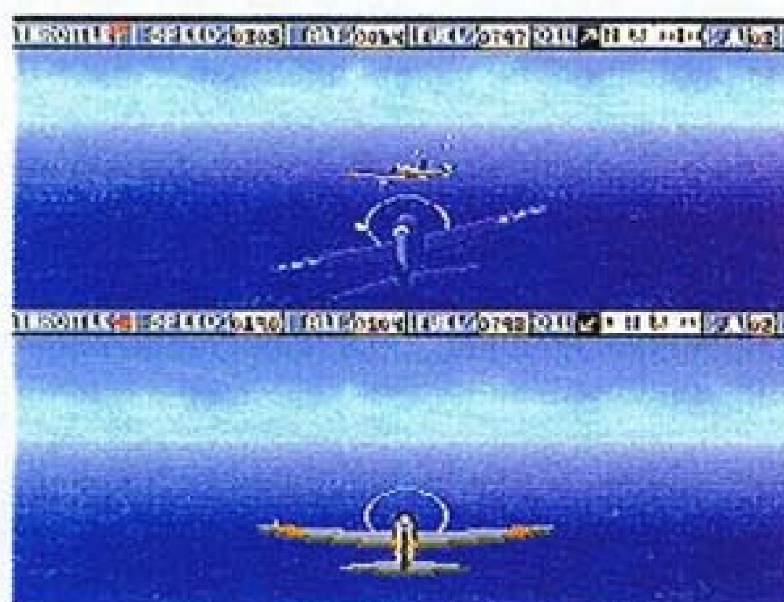
Y por lo que respecta a vosotros, consumidores de pro, cartuchos de la talla de **Vortex, Mickeymania, Jurassic Park 2 o Double Dragon V** están esperando en los estantes de vuestro videoclub favorito.

Un último detalle. Hemos oído que algunas compañías comparten esta propuesta, pero **todo es off the record**, así que no afirmamos nada.

Los juegos guerreros se ponen de moda

Carrier Aces, en febrero a la venta

Gametek tiene previsto lanzar su ópera prima en febrero del año que viene. El juego se llama **Carrier Aces** y se presentará en Super Nintendo bajo un **argumento bélico 100%.**





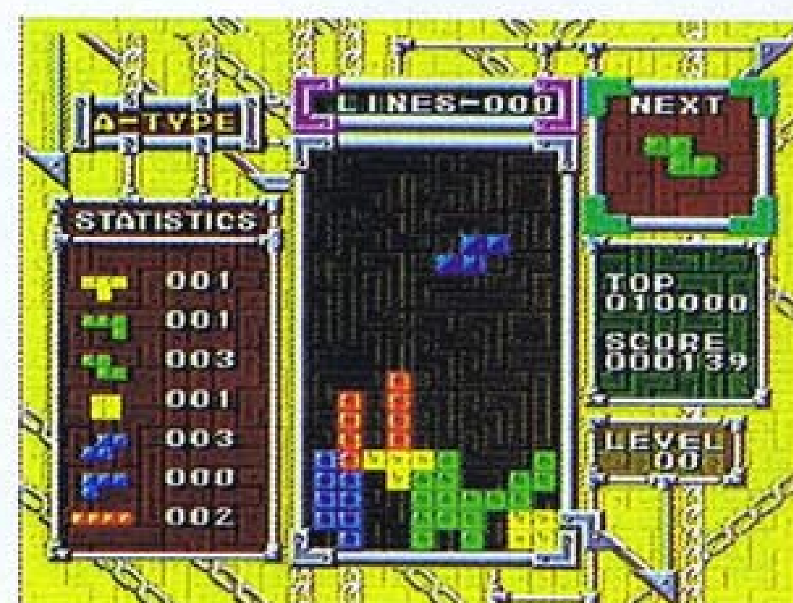
Carrier Aces estará ambientado en la **Segunda Guerra Mundial**, con localización exacta Batalla del Pacífico. La cosa irá de **aviones**, auténticos escuadrones para ser exactos, y en él podremos formar parte de la **tropa aliada o del sector japonés.** Elegir aviones de entre cuatro modelos, armarlos y prepararnos para un **enfrentamiento a muerte sobre un split-screen** para dos jugadores serán sólo los primeros pasos. El resto vendrá de la mano de una buena ración **táctica y otra de estrategia**. Nuevos datos durante el año que viene.

Llega el "2 en 1" más adictivo de Nintendo

Tetris + Dr. Mario, una combinación muy explosiva

¿Que le faltaba un Tetris a la Super Nintendo? Bueno, a partir de **febrero** ya nadie podrá pensar de esta guisa. Porque durante ese mes **Nintendo España** pondrá a la venta la versión **Super Nintendo** de **Tetris,** con un alicente extra. El juego de Pajitnov compartirá estrellato con otra de las maravillas de nuestro tiempo: **Doctor Mario**. Como lo oís, **un dos en uno bestial** que no necesita excesivas tecnologías para alegrar al personal.





¿Y cómo serán? Clavaditos a las versiones que estáis acostumbrados a jugar. Por la parte **Tetris, el de la máquina**, con todos sus modos y jugadores simultáneos. Y por lo que toca a Dr. mario, pues el mismo que habéis jugado en Game Boy y NES. ¿Que os gustan los dos? Pues a poner en marcha la **opción combinada.**

Es el de siempre, pero está mucho más joven

Mindscape tendrá preparado Pac-in-Time para las navidades

¿Os acordáis del fenomenal **comecocos de Namco**?, ¿aún guardáis en la retina aquellos **bestiales laberintos**, las frutas, fantasmas y esas musiquillas? ¡Vosotros sí que valéis, chicos!, ¡menuda memoria! Pues bien, el héroe más adictivo de todos los tiempos está a punto de regresar a las pantallas de la Super. ¡Pero no, no en el mismo plan! Veréis, lo que pasa es que un malvado fantasma lo ha arrancado de los brazos de su mujer e hijos para hacerlo **retroceder en el tiempo, vía hechizo. Corre el año 1975** y el come-come ha aterrizado en un territorio desconocido, hecho un chaval eso sí.





Pac-in-Time ha sido programado por **Atreid y será distribuido por Mindscape** durante las navidades. La estructura del juego se va a la **aventura** aunque también introduce bastantes gotas de **arcade**. Sin ir más lejos, Pac tendrá que **comer puntos y frutas, saltar, disparar y utilizar** convenientemente artilugios que irá encontrando por el camino. Unos gráficos súper graciosos y muy coloristas, una música alegre basada en la de la propia máquina y un buen número de niveles os esperan a la vuelta de unos cuantos días. Eso sí, de **su llegada a España aún no nos han confirmado nada**.

Buenas nuevas sobre Mega Man

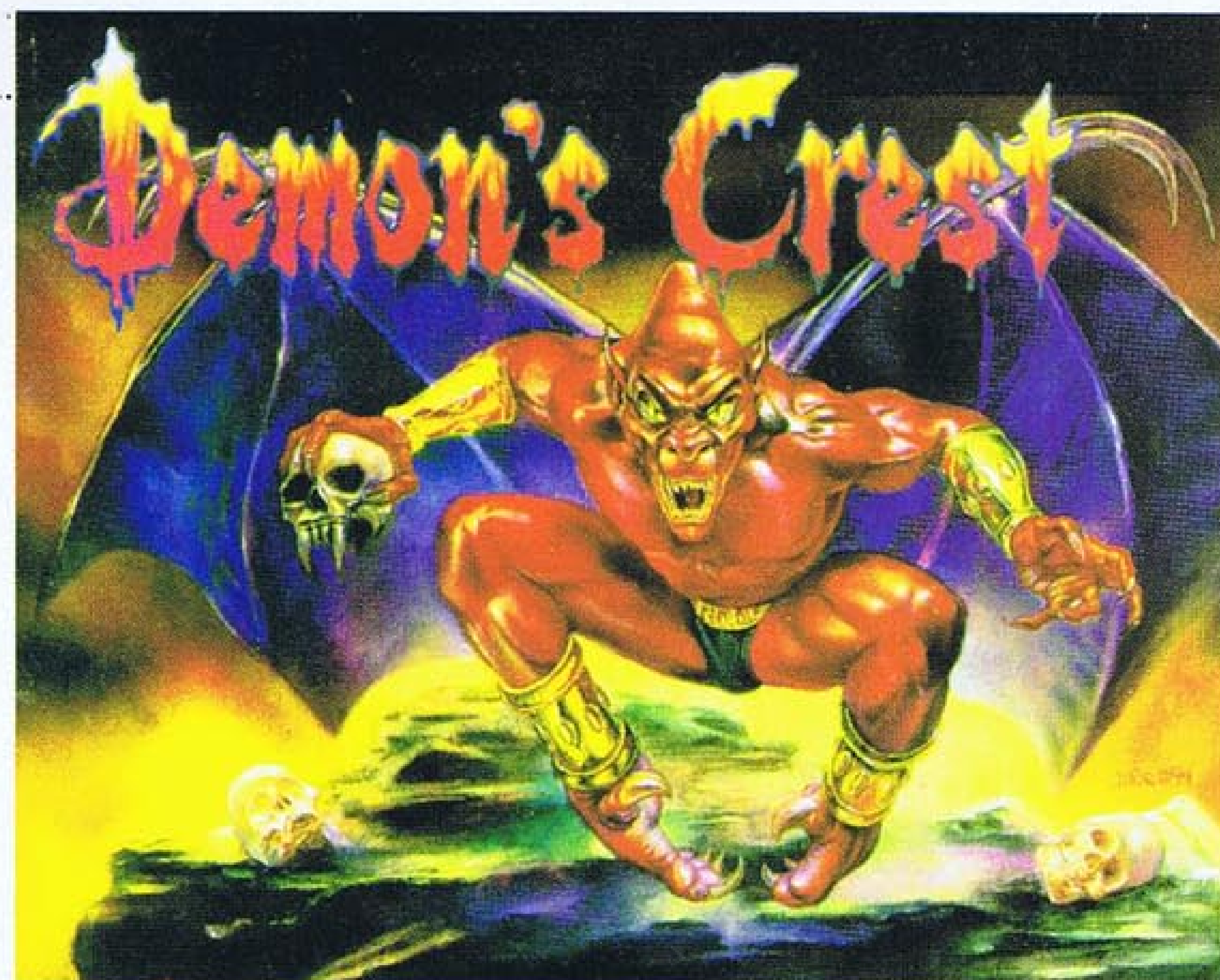


Hace poco dábamos cuenta de la llegada del simbiótico Mega Man a las pantallas de televisión en forma de **dibujo animado. Capcom y Ruby Spears** habían unido producciones para crear un show televisivo a la medida de uno de los héroes más prolíficos del mundo Nintendo. Pues bien, recientes informaciones de Capcom nos ponen en alerta sobre el **éxito obtenido** por la citada "conversión". Según parece, la series animadas de Mega Man son el **programa más visto por el público yankee cada semana y en su categoría correspondiente**. Las declaraciones de **Jun Aida**, directora de licencias en Capcom, dejan bien claro el entusiasmo de la compañía por este éxito: "Hemos creado el **programa de televisión más visto cada semana por los niños de este país**."

Por otra parte, hemos de anunciar el lanzamiento americano de la **quinta entrega de Mega Man para Game Boy**. ¿Lo de siempre? ¡No! Además de que este Mega ha sido diseñado específicamente para jugar en **Super Game Boy**, la nueva aventura pondrá en liza a un nuevo amigo del robot: **Tango el gato**. Los tres, porque también estará el perrillo Rush, deberán detener a los enemigos galácticos de costumbre. Nuevas armas y laberintos más complicados esperan a los yankees adolescentes más apegados al color azul.

Demon´s Crest, ya a la venta en Estados Unidos

Capcom invoca al diablo en Super Nintendo



El penúltimo producto de la compañía americana Capcom invoca a la mitología para apuntarse un buen argumento. **Demon´s Crest**, un inapreciable cartucho Super Nintendo ya disponible en Estados Unidos, nos invita a **controlar un demonio poderoso** que tiene que hacer lo posible por recuperar una **serie de piedras que, una vez unidas, desprenden un poder increíble**. Las piedras en cuestión simbolizan el **fuego, la Tierra, el aire, el agua, el tiempo y el cielo**. Una vez estuvieron todas en el reino de los demonios, ahora, por circunstancias que ya os contaremos, vagan por siete intensas fases cargadas de grandes enemigos, dosis de acción y un montón de sorpresas, incluido modo 7, que ya os trasladaremos de la mejor forma posible. Conformaos con saber que es una pasada y que **dentro de muy poco llegará a este país. Casi seguro.**

Nintendo España, hasta en la sopa

Aluvión de patrocinios televisivos

Esta temporada **Nintendo va a ser la estrella de la tele**. ¿Que si va a tener un programa? No hombre, al menos de momento, lo que pasa es que **acumulan patrocinios** al mismo nivel que buenos cartuchos. Seguramente ya lo habréis visto, pero por si acaso lo dejamos claro desde aquí. **Cosas de casa**, la serie de Steve Urkell, es una de las que Nintendo España tiene el gusto de ofrecer. La reina de Antena 3 se lleva casi toda la audiencia en su franja horaria y tiene a un Nintendo en exclusiva tanto antes de empezar como al finalizar, y siempre en plan spot. Otros programas que Nintendo ofrece son **Sailor Monn, Muppet Show, el Coche fantástico**, y el espacio De Cine II. Todo en **Antena 3**. En otras cadenas, como **Tele 5 y TVE**, la cosa no se detiene. Espacios como Cobra, Boogies, Cine Fiesta, Los Problemas Crecen, Bettleejuice o Conan también tienen protagonista publicitario consolero. ¡¡La de pasta que tienen que estar gastándose estos buenos muchachos!!

El proyecto más ambicioso de Accolade

Primeras imágenes de Fireteam Rogue





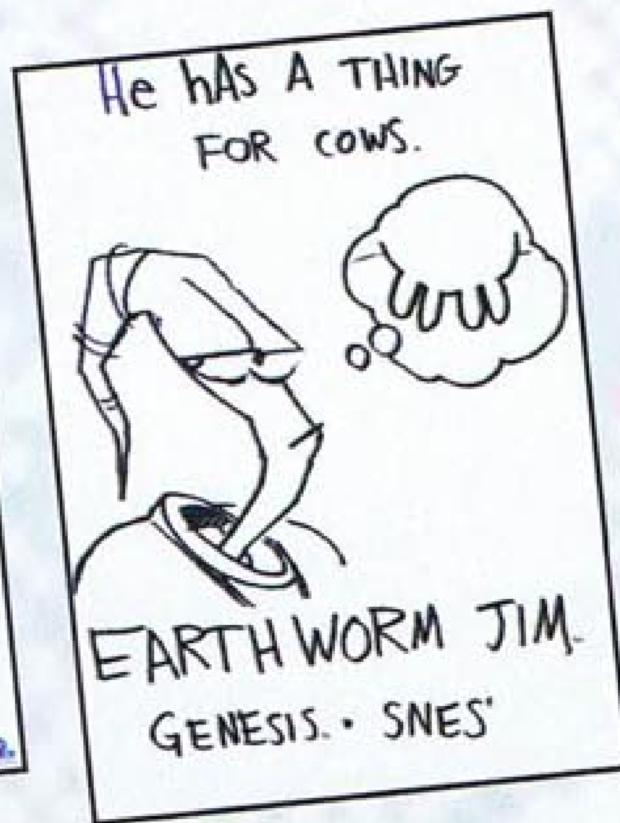
En la última proeza que está a punto de parir **Accolade hay tal mezcla de géneros, estilos y personajes** que uno no sabe cómo catalogar el producto. Empecemos por decir que se llama **Fire Team Rogue**, que a grandes líneas intenta ser una **aventura gigantesca** y que está siendo programado en el mayor de los secretos.

Su historia comienza en la nave espacial que comandan **Shadowblade, Aja, Chance y Broke**. Estos cuatro personajes más sus **magias, hechizos y armas** deberán escapar y tomar el control de su propia nave en la que han sido hechos prisioneros. Con tal fin tendrán que luchar en combates cuerpo a cuerpo, resolver complicados puzzles, salir ilesos de laberintos a lo RPG y pilotar un caza espacial a lo Zelda en cuestión de perspectiva. El juego está **dividido en dos partes**, una de las cuales permite al jugador explorar los **4 mundos en juego** con un personaje a elegir de entre los 4 disponibles. El mes que viene premiaremos vuestra paciencia con un buen **Primer Contacto**. Así sabremos de una vez por taodas de qué va lo último de Accolade.

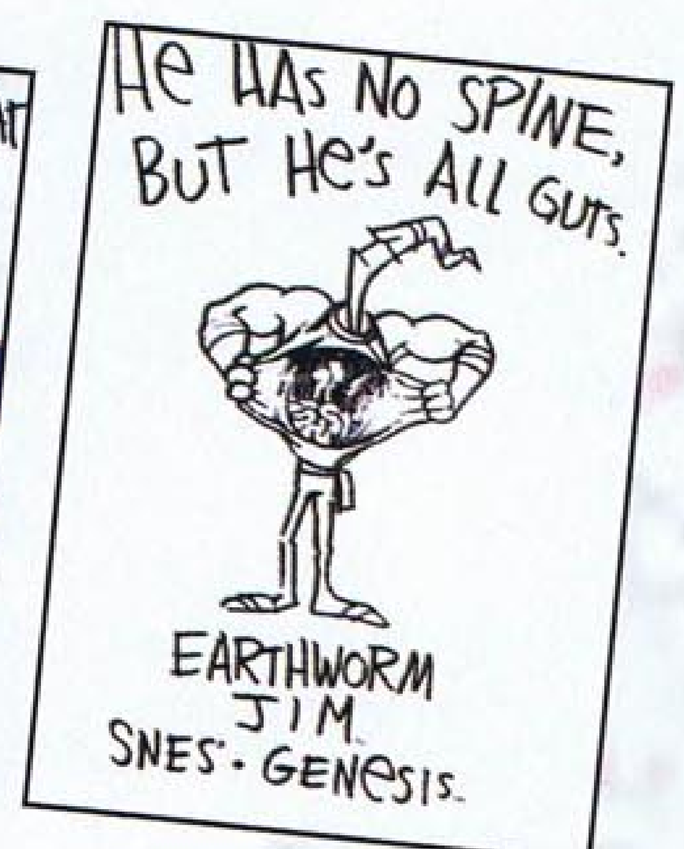
El juego de otra galaxia sigue impresionando

EAJ creativos S.A.









Es obvio que nos gustan más los juegos que la publicidad que los anuncian. Pero nadie ha dicho que el anuncio en cuestión tenga que ser malo a la fuerza. Luego están los gustos, claro. A unos les impresiona más una campaña informativa, a otros les tira la sensación conceptual, y los últimos prefieren lo más fácil. La **línea publicitaria de EAJ** en la prensa americana (también en la española) ha desbordado por lo **sencillo, pulcro e imaginativo de sus slogans**. A primera vista sin sentido claro, el truco pasa por la sucesión de mensajes absurdos en consonancia con la personalidad de la lombriz, en sí misma bastante desconcertante. Que se hagan cosas así siempre enamora, y mucho antes que si nadie anuncia nada y luego sale una preciosidad. Eso que tiene ganado EAJ.

NEO GEO ha muerto, viva Super Nintendo

Con o sin Geese, habrá Art of Fighting 2

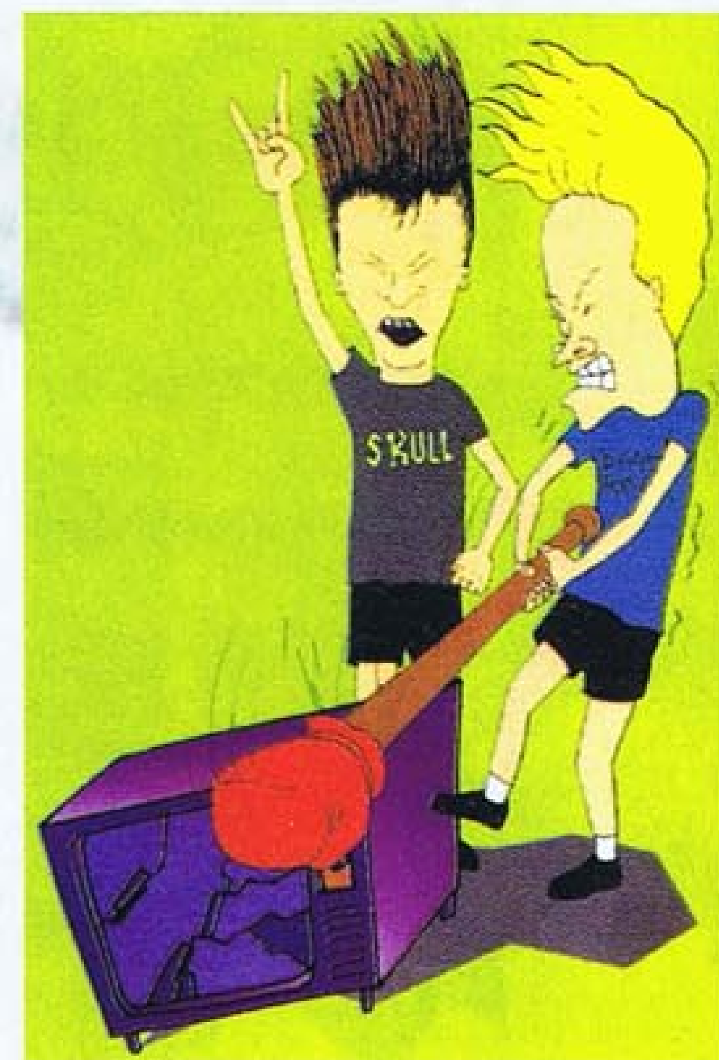


Saurus of Japan va a dar la puntilla a una bestia de **32 megas para Super Nintendo** que todos conoceréis por el nombre de **Art of Fighting 2.** Aún al 80% de desarrollo, el programa ya sorprende por su increíble calidad y deja muy alto el pabellón NEO GEO, apostando por una conversión sin traumas. Estarán las voces sampleadas, habrá scaling de rigor y los gráficos seguirán la estética nipona-luchadora. Por lo demás, la única controversia estriba en la aparición del boss **Geese Howard.** La prensa es bastante pesimista.

Llega el terror de los pijos

¿Y qué sería de Beavis sin Butt-Head?

El último grito en contracultura ha encontrado su hueco en el sector videojuego. Ahora podréis ver a Beavis & Butt-Head en el Canal + y, por supuesto, en **Super Nintendo**, sobre una placa de **12 megas** y sin género limitado: vamos a dejarlo en salta y dispara a scroll horizontal. **Viacom New Media** (la de Rocko y Ren + Stimpy) se ha encargado de la difícil transcripción. El resultado parece guardar la idiosincrasia propia de dos salvajes que se lo pasan pipa oyendo heavy-metal y destrozando todo lo que se pone ante sus ojos. En gráficos, como en la misma serie. Y en España, ¿jamás?



La primera vuelta a la tortilla

DKC es europeo antes que nada

Por una vez y a ver si sirve de precedente, un título de campanillas verá la luz antes en territorio europeo que en EEUU o Japón. Donkey Kong Country salió a la venta en España más o menos **10 días antes que su homónimo nipón-americano,** cuya fecha inicial del **18 de noviembre** se mantuvo hasta el final. No pocos esfuerzos requirió la decisión nipona. De hecho, Nintendo tuvo que detener otros proyectos ya empezados en su factoría japonesa para maximizar la línea de producción con DKC. El **monstruo de 32 megas**, ya veis, empieza liderazgo con buen pie.



La «cultura del pelotazo» según Squaresoft

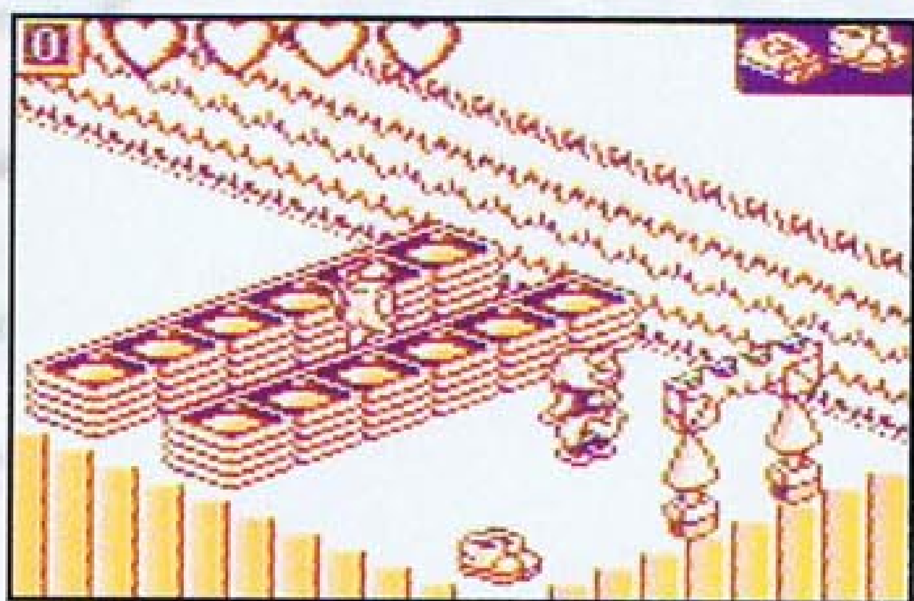
Final Fantasy copa en América

El advenimiento de **Final Fantasy III** al mercado americano ha tenido dos consecuencias sugerentes: una, que los especialistas han encontrado un nuevo rasero con el que medir los próximos RPG; y dos, que gracias a él se nos ha ocurrido repasar la cantidad de millones que mueve esta serie. Desde el primer Final Fantasy japonés, en diciembre del 87, hasta el penúltimo yankee de hoy por hoy, Squaresoft ha vendido cerca de **11 millones y medio de unidades FF**. El récord por título lo ostenta **Final Fantasy IV**, que se marcó **2.550.000 unidades** en un abrir y cerrar de ojos.



Recuperando «Alien 8» y «Knight Lore»

El sabor 3-D isométrico de Rare

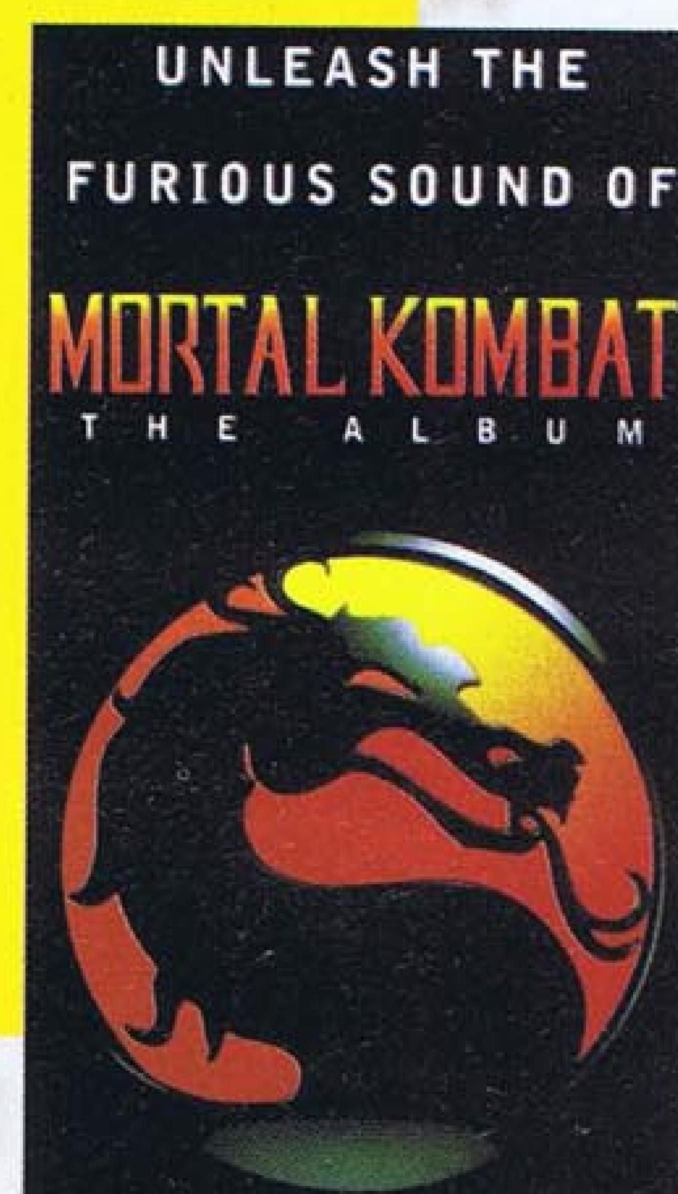


Los más viejos del lugar recuperan con **Monster Max** un prodigio técnico digno de joyas de la posteridad. El **Filmation** que Rare dio a conocer en Knight Lore o Alien 8 (ambos para Spectrum), regresa a través de un cartucho **para Game Boy** licenciado por **Titus**. En él gozaréis de una **perspectiva isométrica** perfecta que aúpa un argumento no menos pensado, protagonizado por una estrella del rock. 600 pantallas, acertijos, claves, miles de objetos y un montón de enigmas en español esperan a los más valientes. ¿Cuándo? No muy tarde, porque hemos oído que **Arcadia** se ha hecho con su distribución.

El sonido del apocalipsis

Mortal Kombat, la banda sonora

Privilegiadas revistas americanas andan anunciando a voz en grito el penúltimo trozo de marketing que rodeará a Mortal Kombat. Se subtitula el álbum y promete, desde ya, **10 pistas de audio** adjudicables a cada uno de los personajes que aparecen en el juego. La idea es de **Midway**, claro, y las furiosas canciones han sido compuestas por **Oliver Addams** e interpretadas por el grupo **The Inmortals**. El CD ha salido bajo el sello **Veron Yard,** una división de Virgin Records. Otra cosa que no deja de resultar curiosa.



Sangre para Nosferatu

Versión a lo SETA del Príncipe de Persia

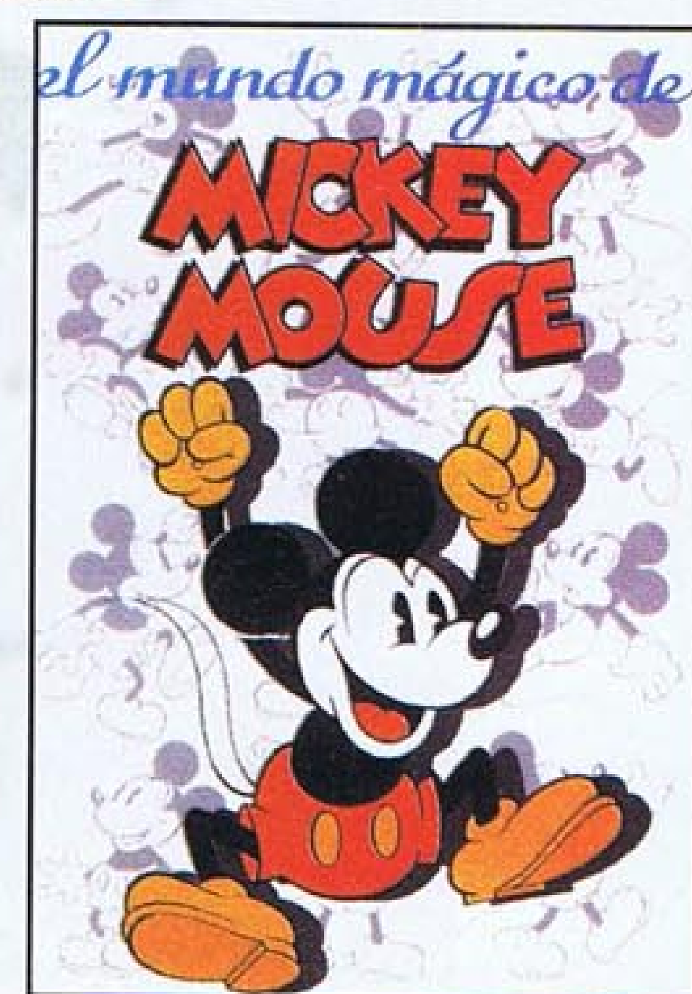


Las malas lenguas dicen que un tal **Nosferatu** está haciendo el agosto con bellas muchachas a las que reconvierte en **vampiras** en cuanto cae la noche. A **John Alfret** le importa un bledo la leyenda, aunque mucho nos tememos que su novia está comprobando lo certero de la posibilidad. En el ultimísimo juego de **SETA**, John eres tú y tú eres John. Contiene un gráfico muy apañado, un estilo laberíntico similar al jugado en Príncipe de Persia, y exhibe unos movimientos absolutamente geniales. Eso sí, sus **16 megas, 6 niveles y 8 continuaciones** se podrán disfrutar, de momento, **sólo en Japón.**

"Prohibieron que convirtiéramos Fantasía"

Al habla con el programador de Mickey Mania

Fue un honor para esta revista conversar con **Andrew Ingram** sobre el tema de moda en Europa: **Mickey Mania**. Y más que suculento adivinar ciertas curiosidades. Por ejemplo, nos enteramos del tiempo invertido en el programa, **9 meses,** de la gente que participó, **8 personas** en UK y el estudio de Disney, de los cuadros de animación utilizados, **1.500,** y, toma ya, de que **Disney prohibió a los diseñadores tocar Fantasía.** También supimos que es posible que en el futuro se alargue la serie, o sea que habrá un **MM 2.**



Lo clásico está de moda

Marcianos de siempre para Super Game Boy





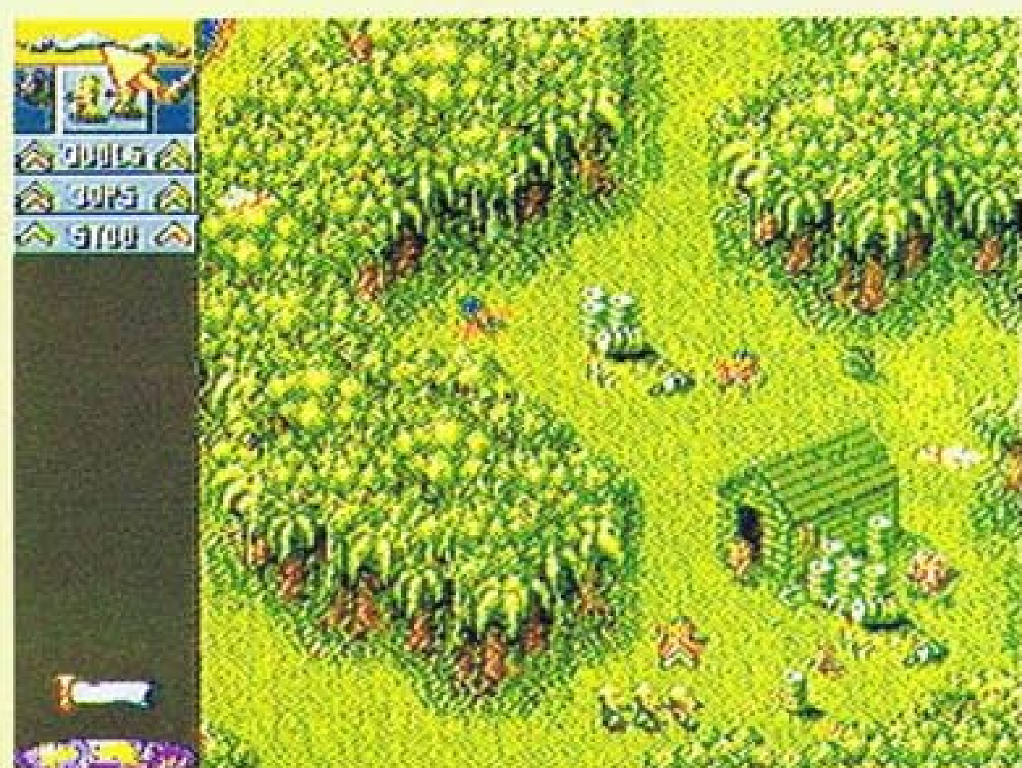
Nintendo España lanzará al mercado en **febrero de 1995** un clásico de recreativas convertido a **Super Game Boy**. El kitsch en cuestión se titula **Space Invaders** y es un producto de Taito cuya licencia ha sido adquirida por Nintendo. El juego no tiene demasiado truco, se trata en realidad del mata-mata de siempre, con un marco colorista que recuerda a la recreativa y una primera tri-opción que permite jugar a blanco y negro o en color. El resto enfrenta a una nave de tímido disparo y a un millón de enemigos, llámese alienígenas invasores, que no cesan de bombardear. En plan defensivo, unos bunkers que se resienten rapidísimo de los ataques exteriores. Y que conste que la línea de combate va descendiendo, y descendiendo... Por cierto, **su estreno homenajea a los años 80.**





CANNON

• Virgin Interactive • Super Nintendo •



Tres en la jungla. *Se os darán los hombres y el objetivo. El resto correrá de vuestra cuenta. Así que, mucha táctica.*





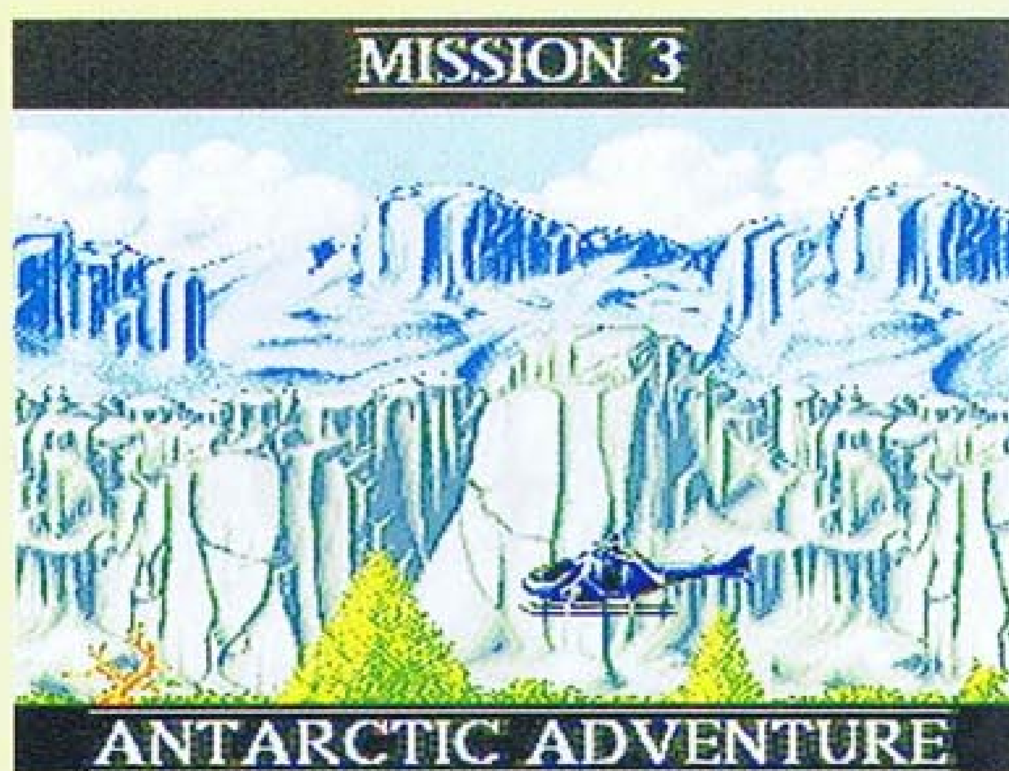
Problema a la vista. *En Cannon Fodder todo serán obstáculos. En el agua no podréis disparar, en cuanto den a un soldado os quedaréis sin su arma, habrá muchos enemigos...*



Objetivo cumplido. *Al principio serán sólo soldados, luego habrá que atacar objetivos logísticos. Como las bases.*



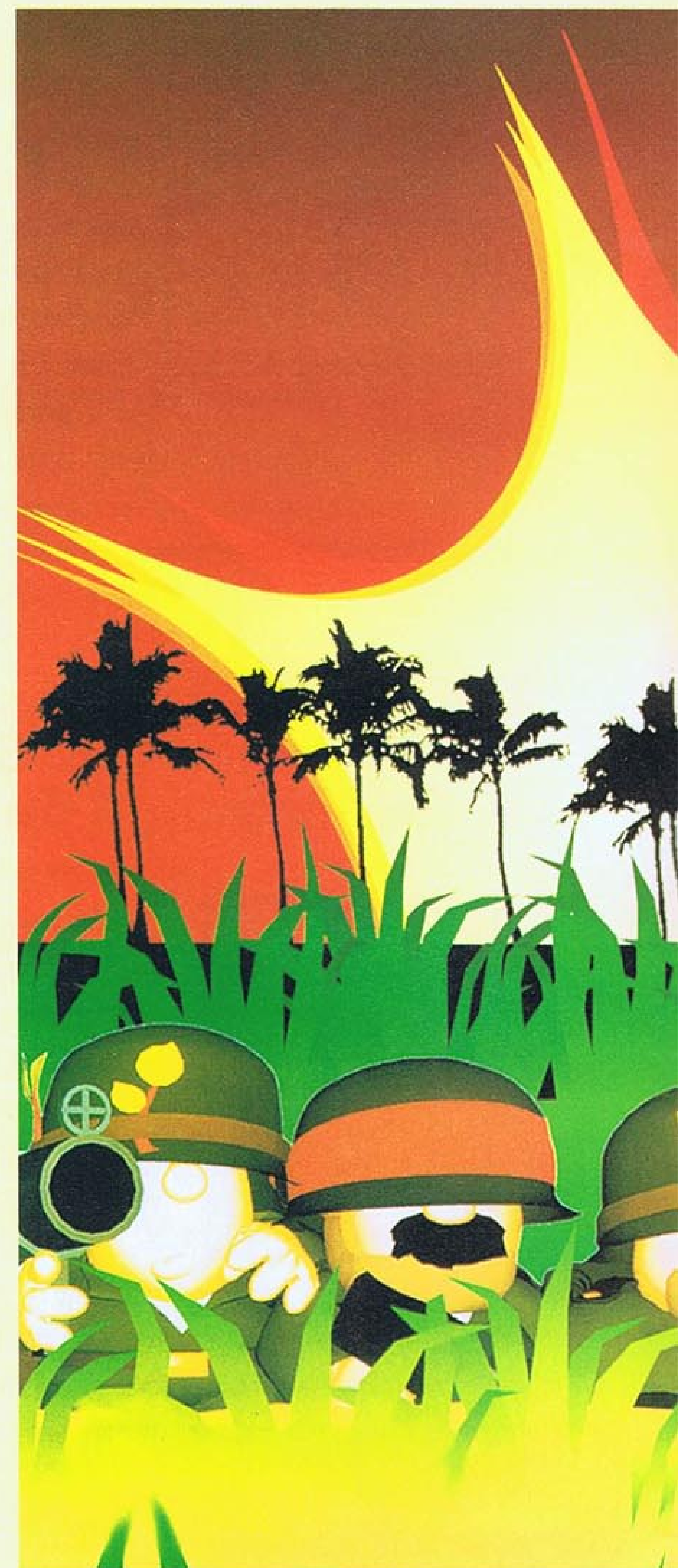
¿Te has perdido? *En cualquier momento de la misión podréis acceder a un mapa de la zona. Para saber dónde atacar.*



Suelo enemigo. *Los escenarios logísticos irán desde la jungla al desierto, pasando por el polo, la ciudad, un lago...*

Imaginaos a los futbolistas de **Sensible Soccer** en mitad de una jungla frondosa, plagada de árboles, lagos e individuos armados con todo tipo de proyectiles. Ahora quitadles los trajes de la Juve, el Milan o el propio Barça, y vestidlos con un atuendo más a lo Desembarco de Normandía. Graciosos, ¿eh? Para rematar la faena, vamos a ponerles galones, nombres propios, armas variadas y unos cascos de esos de Historias de la ¡Piííí...! Mili. ¿Os quedáis con el cuadro? Pues lo que en breve tendréis delante de los ojitos recibe el apodo de **Cannon Fodder**, saldrá a la calle vía **Virgin a principios del año** que viene, y promete romper todos los moldes, al estilo de lo que ya hiciera en los formatos Commodore Amiga y PC.

Si sois entusiastas de la fiebre Sensible, también podréis imaginar la perspectiva, dotes de escenario y estilo de juego que soportará Cannon Fodder. **Vista aérea**, gráficos de lo más cuco moviéndose al estilo diminutos, y un par de esquemas la mar de sencillos para situar a los

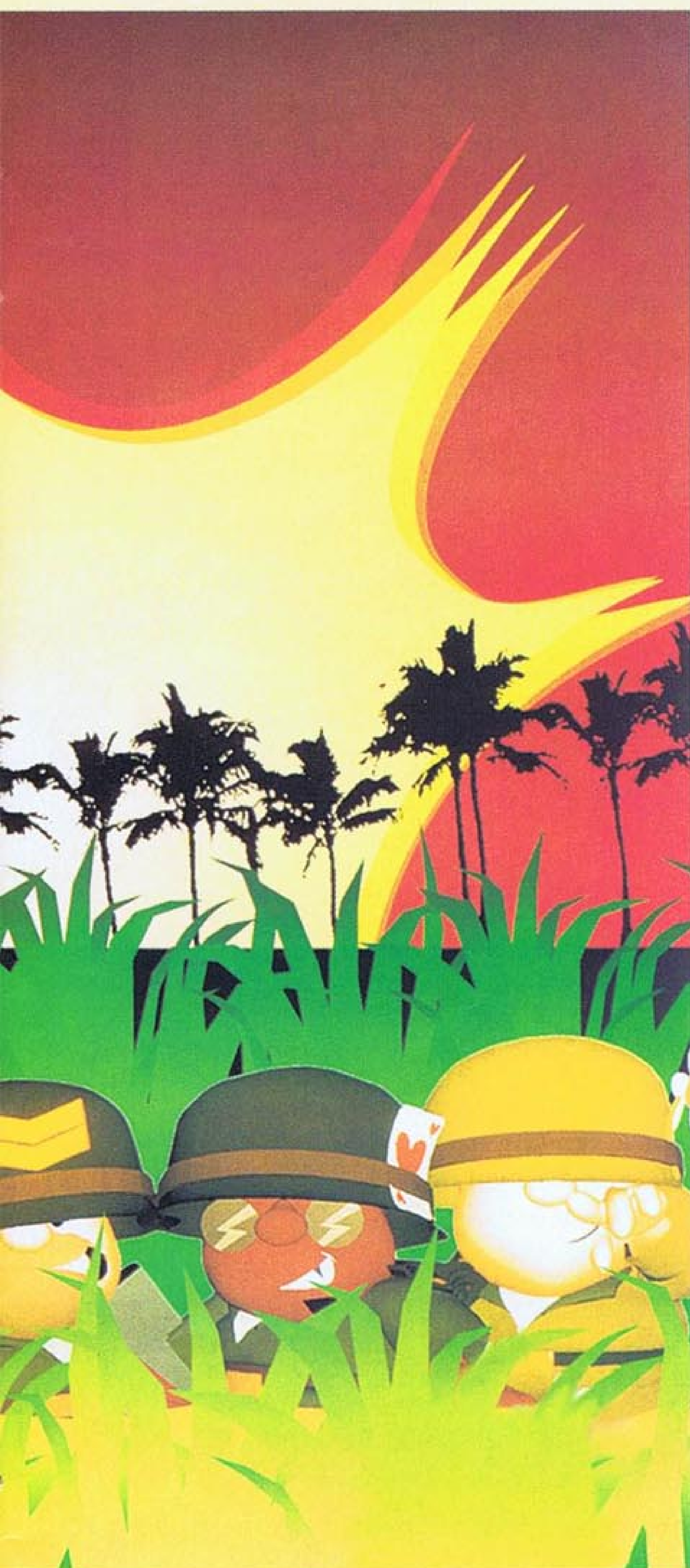


La guerra dim
plantea prob

nuestros y al enemigo. En concreto: una flecha se mueve a la **usanza ratón** por la pantalla y un botón hace que los soldaditos acudan en esa dirección. A la hora de disparar, cambia uno el botón, aparece un punto de mira en la tele y empieza a desfogarse como un loco. Nadie pue-

FODDER

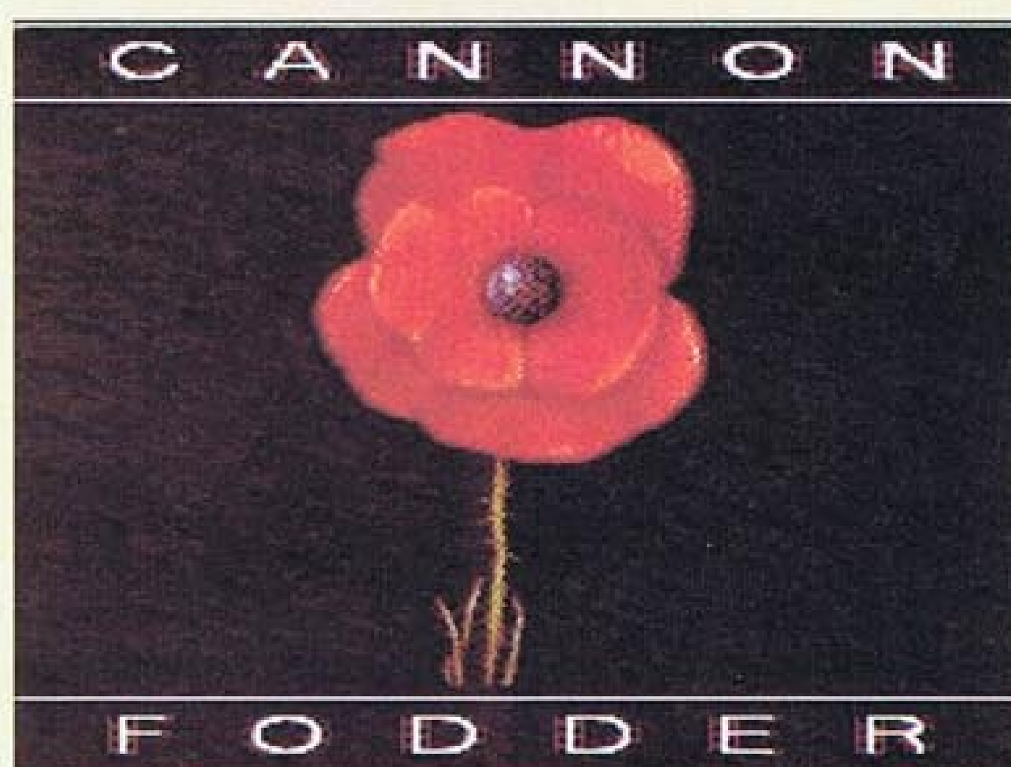
• Estrategia • 16 Megas • Enero •







De los creadores de Sensible Soccer llega a nuestras pantallas el juego que va a capturar a los usuarios más "cachondos" de la Super. Se llama Cannon Fodder y va de guerras, pero no, alto, la guerra no es divertida jamás... a no ser que se le sepan echar los ingredientes adecuados. Y este juego los tendrá, ¡Vive Dios!





inuta también emas de coco

de resistirse a semejante forma de acribillar.

Cannon Fodder presentará hasta **72 niveles** de guerra de guerrillas, lo que más o menos se pueden considerar **50 horas** de juego ininterrumpido. Cada nivel digiere una misión determinada, por lo que antes de acometer el susodicho escenario tendréis que estar atentos al "briefing" de turno. Que si con 3 soldados os cargáis al enemigo, que también debéis hacer polvo las instalaciones y cosas parecidas.

Están planteados hasta **cinco tipos de escenarios** bélicos diferentes (junglas, desiertos, incluso bajo tierra), y un buen número de vehículos para utilizar (**jeeps, tanques y helicópteros**). Asimismo, podréis haceros con un buen arsenal si pilláis los ítems en forma de metralleta, bazooka o granadas que vagan por el decorado. Y ya sabéis, si lo hacéis bien podréis pasar de simples reclutas a generales de la Armada. Para que luego digáis que no se os reconoce nada.



***Así se jugará.** El mapilla deja ver lo que os espera ahí fuera. Un cursor para mover a los soldados, ambiente hostil por doquier, casas que deben explotar, parajes abruptos y un sentido excepcional de la estrategia.*

MOTO RATO

• Konami • Super Nintendo • Arcade

Cabezas buscadas por la justicia



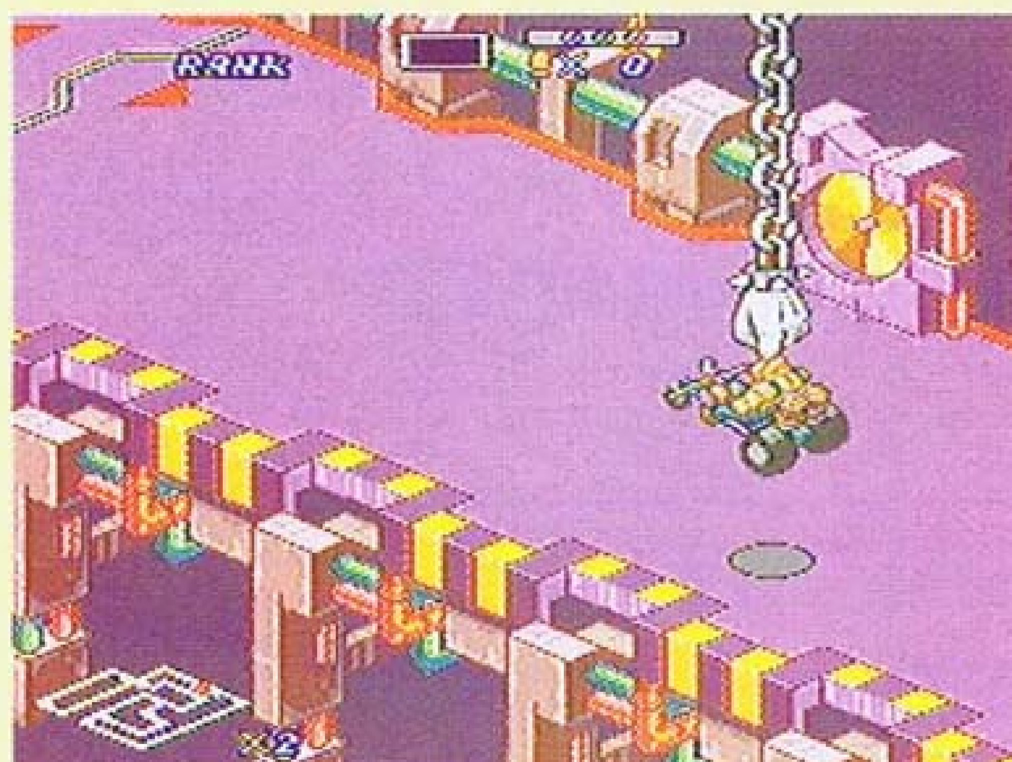




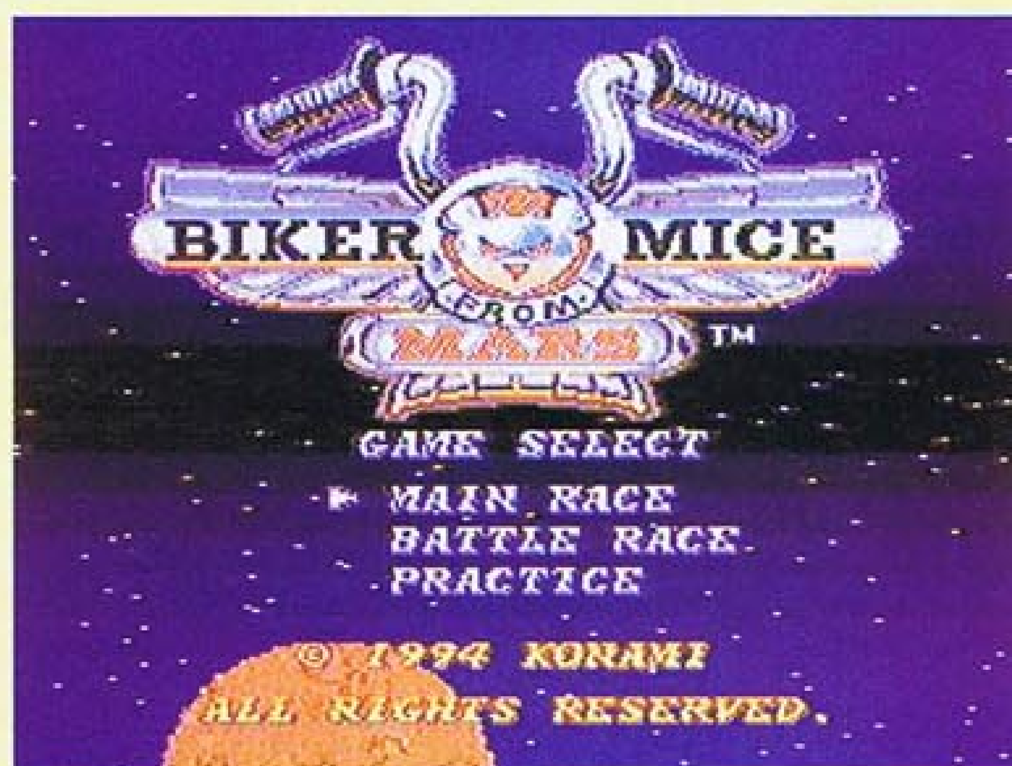








¡Que viene la grúa! *Pero no se llevará vuestro vehículo, sino que os devolverá al circuito cuando os salgáis de él.*



De la T.V. a la Super. *Los Moto Ratones son conocidos en España gracias a la serie de dibujos que se está emitiendo.*



Vienen par en tu Supe

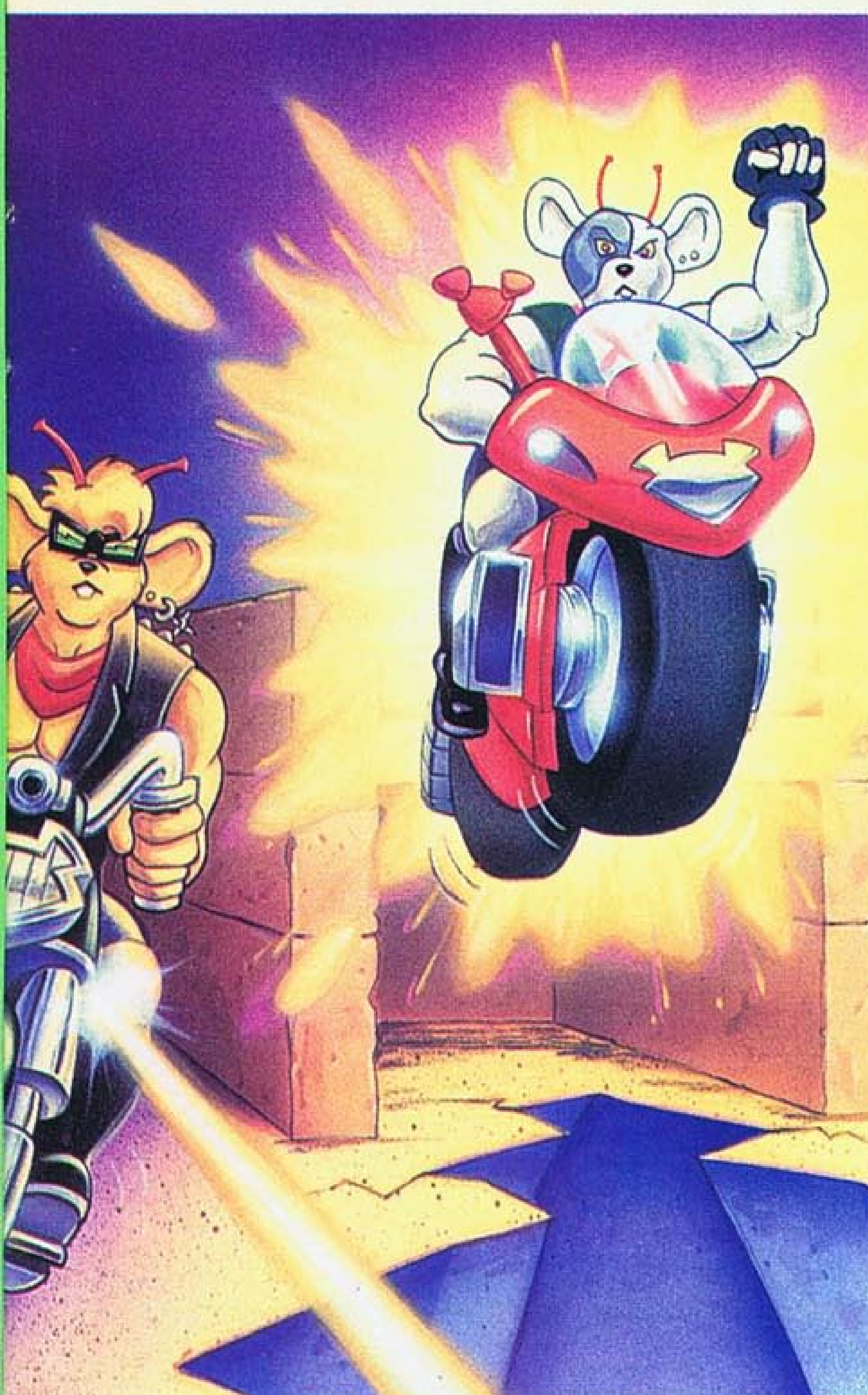
Interrumpimos esta preview para daros una noticia de última hora. No queremos ser alarmistas, pero fuentes bien informadas nos comentan que el mes que viene se va a producir un contacto cercano con extraterrestres procedentes del planeta Marte. La NASA, ONU, Fontaneros Sin Fronteras y demás instituciones de primer orden mundial ya están preparando el recibimiento, pero no saben algo que nosotros conocemos: la mejor muestra de amistad hacia los visitantes será un buen trozo de queso de bola, cuanto más oloroso mejor. Y es que estos marcianos no tienen antenas, ni son verdes, ni vienen a bordo de un OVNI. Son ratones, tienen unas orejas enormes, montan potentes motos y protagonizan una serie de dibujos animados que ha sido llevada a los 16 bits de Nintendo por **Konami**, con el nombre que les ha hecho famosos: **Moto Ratones de Marte.**

No todos los días se ve a unos roedores metiéndole caña a una Harley, así que en la compañía japonesa han aprovechado para programar un **juego de carreras de lo más peculiar,** que estará con vosotros en enero. Como adelanto, os contamos que podrán tomar parte **dos jugadores**, que en la parrilla de salida de cada prueba habrá seis personajes sacados de la serie



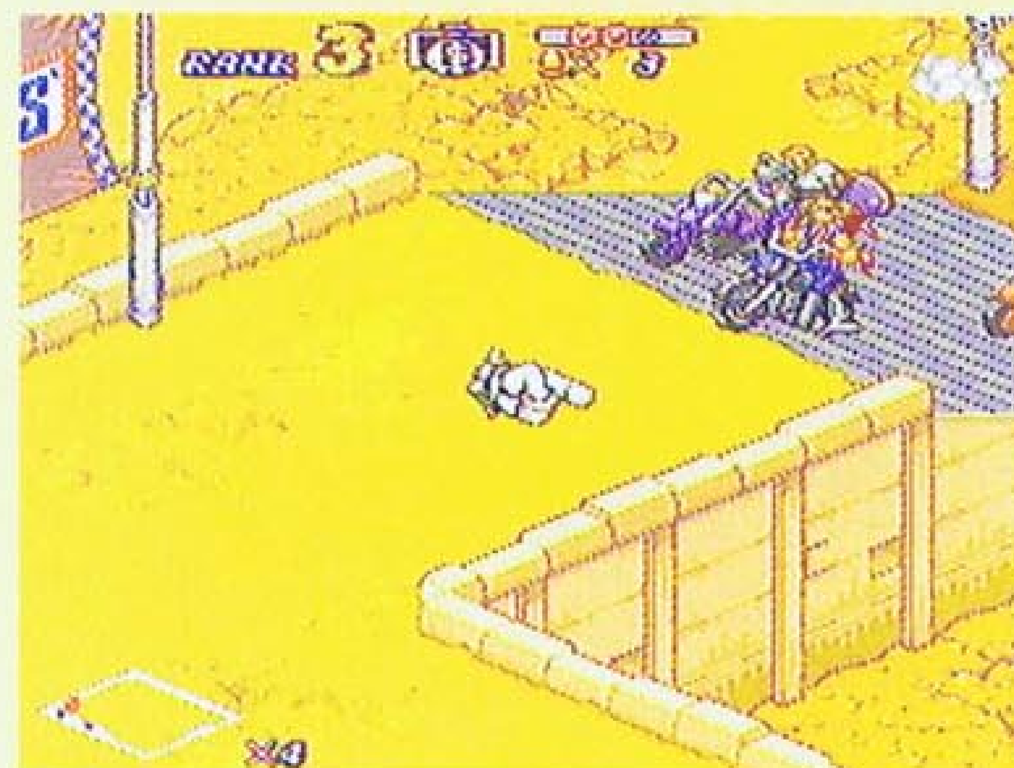
NES DE MARTE

de Carreras • 8 Megas • Enero •





Tiene tela el circuito. *Pues sí, porque todos estarán llenos de rampas y obstáculos que aumentarán la espectacularidad.*



Siga la flecha. *Manos como ésta os indicarán el camino que debéis seguir en determinados momentos de la carrera.*

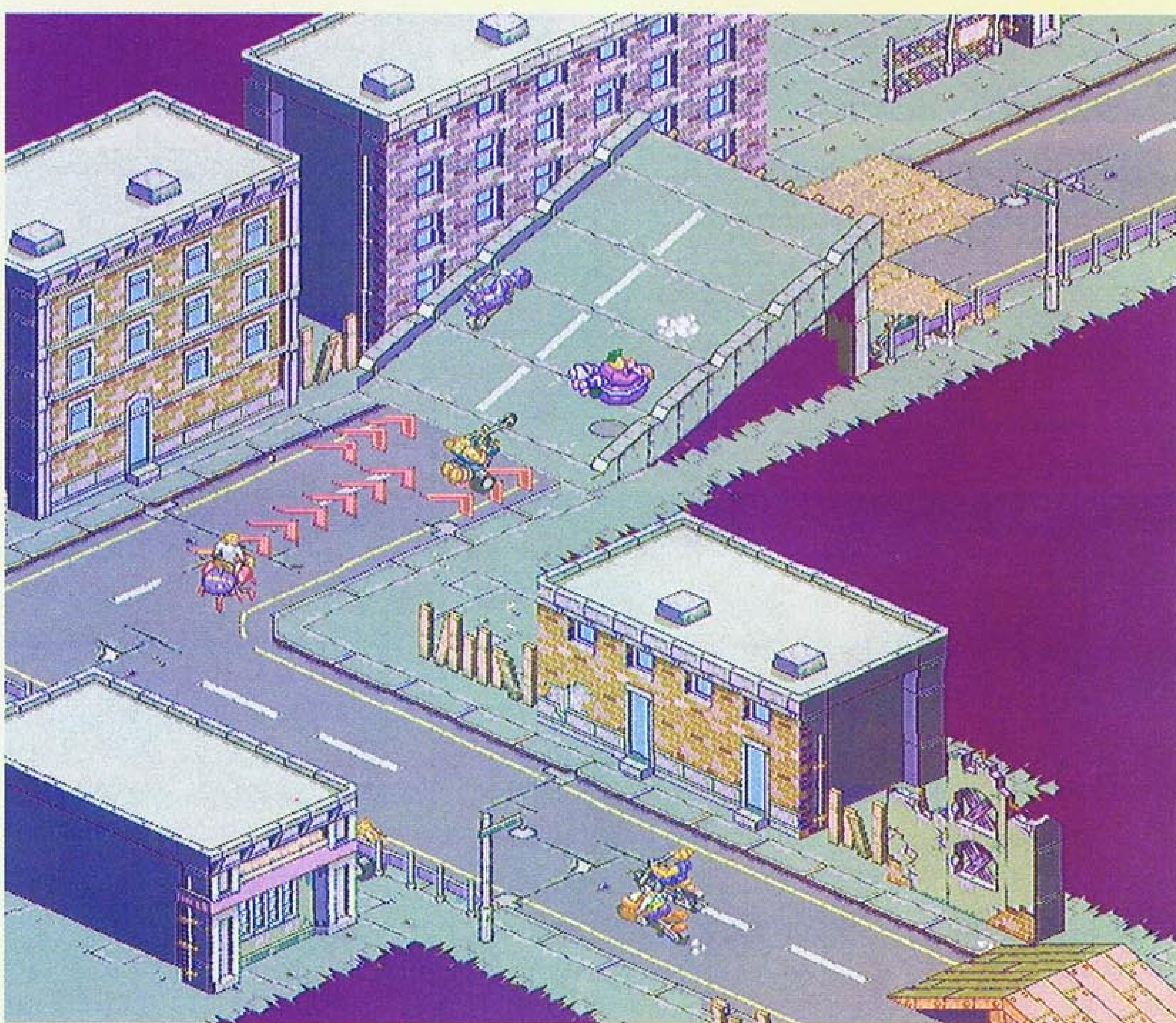


a abrir gas r Nintendo

(Throttle, Karbunkle, Grease Pit, Modo, Vinnie y Limburger) y que contendrá cinco zonas de juego con seis circuitos cada una, lo que completa la cifra de **treinta trazados.**

Aparte de pisar el acelerador, **Biker Mice from Mars** -que así se llaman nuestros ratones en inglés- contará con alicientes como la existencia de **dos modos de juego**, una tienda en la que potenciar vuestro vehículo comprando un nuevo motor o mejores neumáticos, y passwords para cada zona de competición.

Gracias a ello, a un manejo fácil y a unos gráficos muy aparentes, los roedores motorizados serán garantía de horas de diversión muy pronto. Lo que tarden en llegar desde Marte hasta vuestra Super Nintendo.



¡Cuidado, curva peligrosa! *Con este mapilla os podéis hacer una idea de lo que será Biker Mice from Mars: mil y una carreras con los seis protagonistas en acción, y disputadas en circuitos tan perfectamente ambientados como el de la imagen.*

POWER

• U.S. Gold •Super Nintendo • Arcade

Nombres reales a lo GTI, escuderías autorizadas, pistas para expertos, autos renderizados y, en el fondo, la máquina de Gaelco que promocionó el Celica de Sainz. Power Drive será algo así, pero con más ritmo.



Clio sobre nieve. *La técnica contravolante será la única forma de salir con buen pie de carreteras tan heladas.*

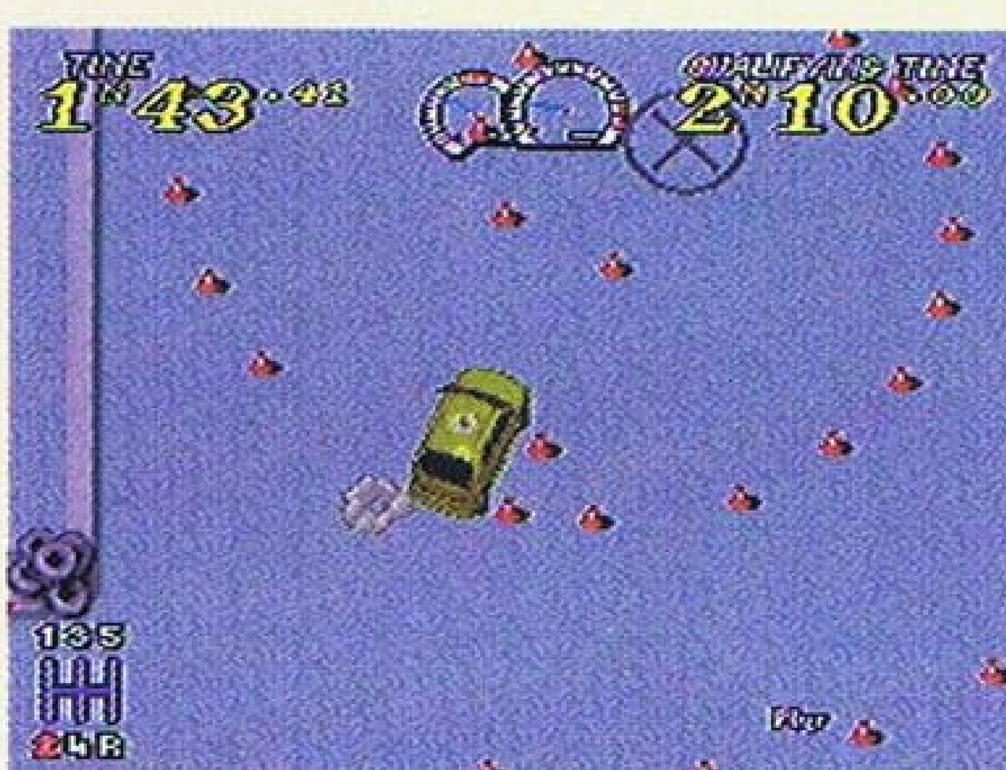


Rally Cross. *La clave para pasar de circuito estará en superar al rival de turno en la competición frente a frente.*



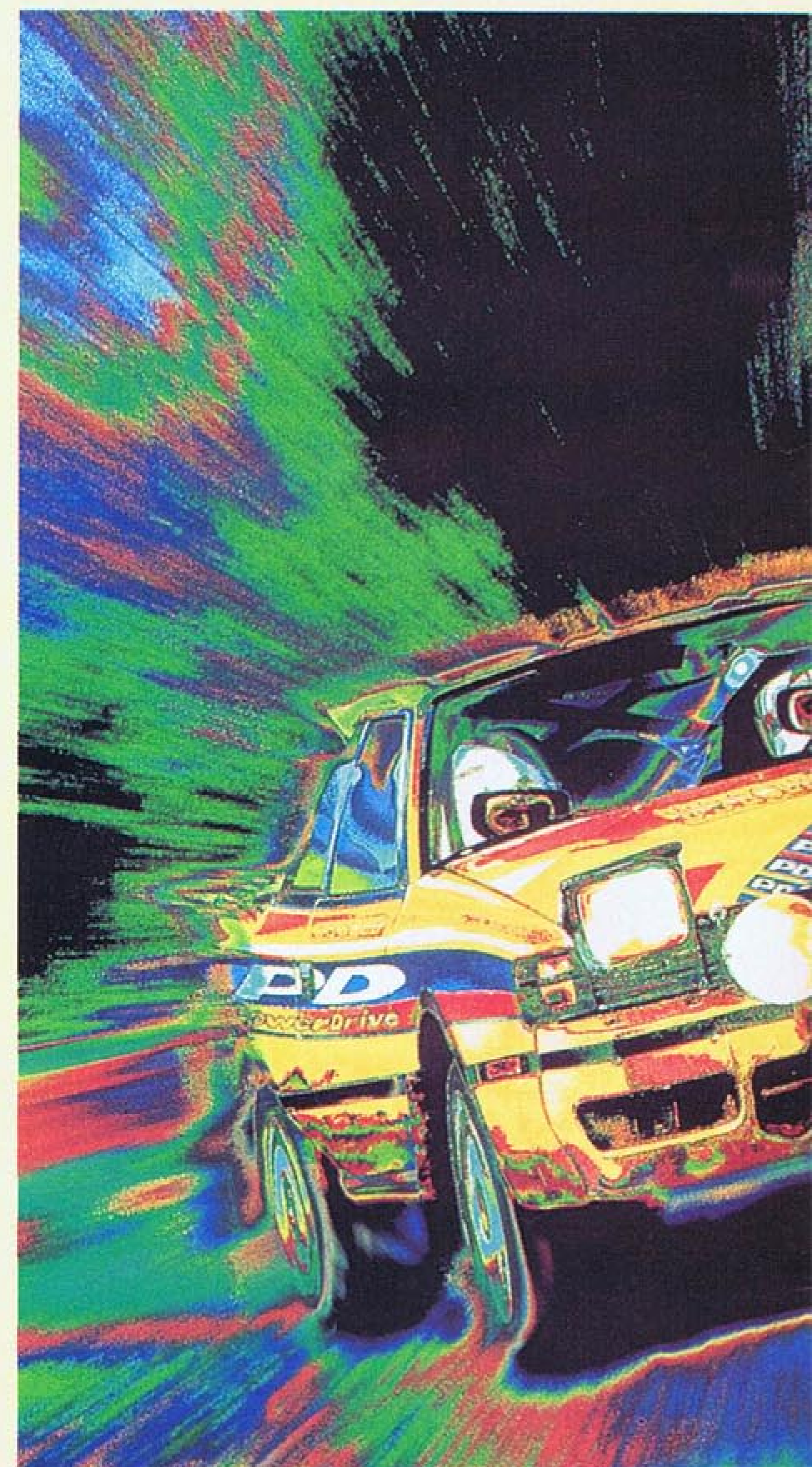
Todo en pantalla. *La imagen habla por sí misma. Ahí están los coches, las marchas, el tiempo, los derrapes, el título...*





Es posible que al recibo de estas líneas ya esté en la calle, pero es que a nosotros nos gusta dar coba a lo genial. El último éxito de U.S. Gold se llama **Power Drive**, llega apadrinado por **Rage Software** y promete una suculenta mezcla entre velocidad, rally, derrapes y circuitos de todas clases. Menuda sorpresa, ¿verdad? Bueno, algo dijimos en el Nintendo Sports de hace unos meses, sólo que ahora tenemos el juego...

Power Drive seguirá el esquema de la **recreativa de Gaelco**. Perspectiva aérea, seguimiento veloz del auto a vista de pájaro, flechas direccionales para saber lo que llega después y circuitos endiablados. Sólo en el apartado automovilístico empieza a tomar personalidad. Para correr en Power Drive contaremos con la presencia de hasta **seis autos** homologados en competición, y con un precio disparatado. Empezaréis eligiendo entre un **Mini Cooper** y un Fiat Cincuecento Turbo, para luego optar a un Clio 16V, un Astra GSI, un Escort Cosworth y un Celica de los de Carlos Limited. La oferta es atractiva, pero



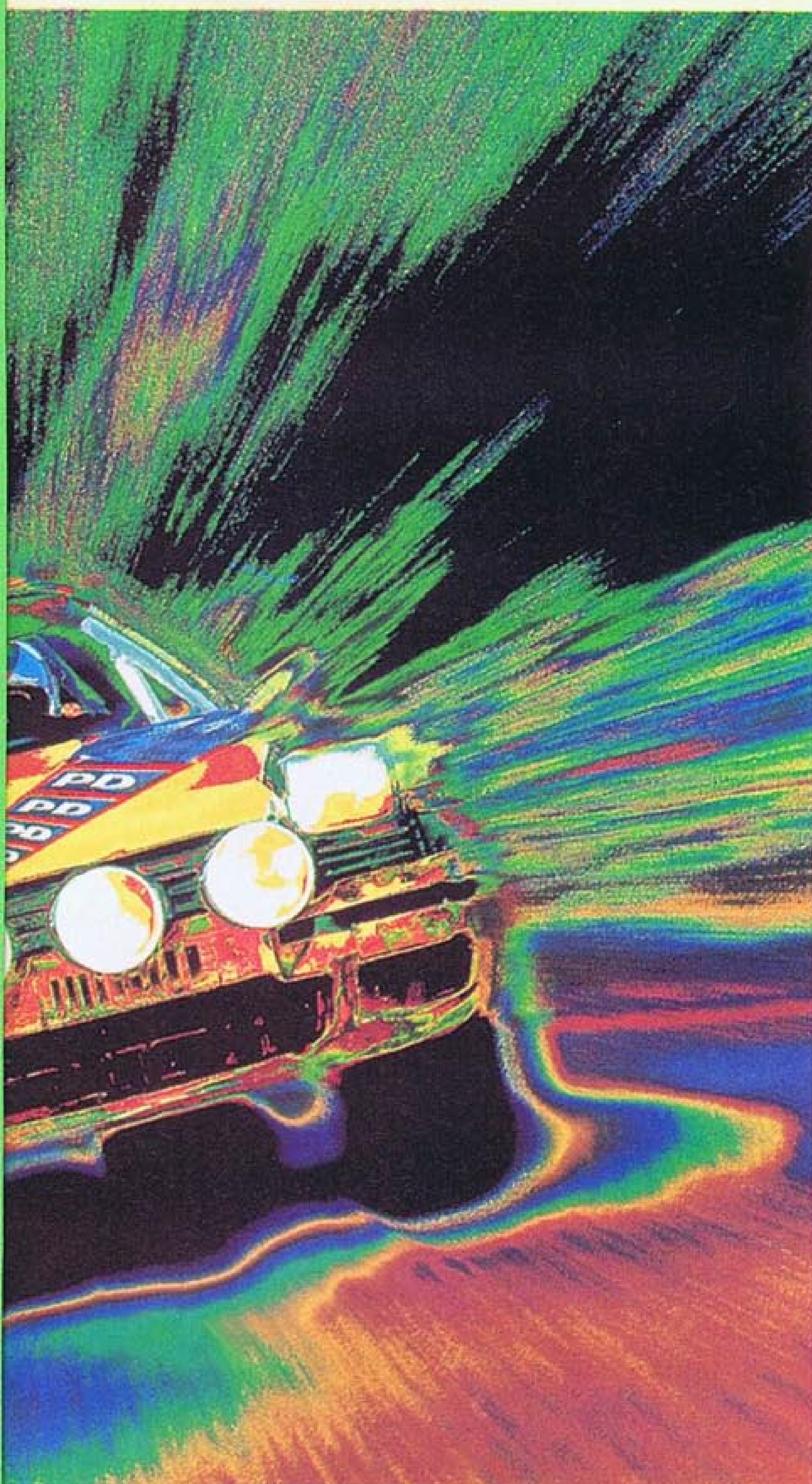
Un rally es sólo que se juega e

no sólo de nombre. Los **coches** en cuestión han sido diseñados con el genial **3-D Studio**, una herramienta habitual entre los profesionales del estilismo gráfico que sirve para **renderizar y animar imágenes tridimensionales**. Luego, eso sí, han colocado a las bestias entre mapeados a la antigua usanza.

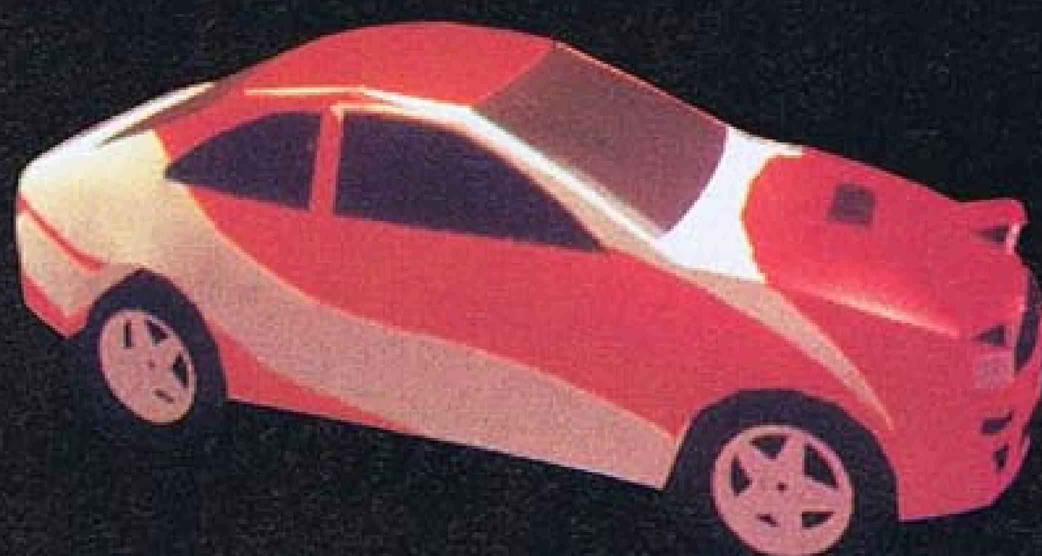
8 países y 48 circuitos en total se encargarán de medir vuestra pericia al volante. Habrá que pasar entonces por seis pruebas diferentes en cada país, algo que viene a resumirse en **tramos cronometrados** por el día, también nocturnos, y pruebas one-on-one contra otro vehí-

DRIVE

de coches • 8 Megas • Diciembre •



¿Cuántos caballos dijiste que tenían?



Toyota Celica: *La ex-bestia de Carlos Sainz se sube a los* **64.000 $,** *pero merece la pena el desembolso. El Celica es rapidísimo y coopera con* **tracción a las 4 ruedas**, *pero muestra un comportamiento nervioso, muy bailarín. Ya sabéis, otra manera de conducir.*



Ford Escort Cosworth: 68.000 $ *y podrás hacerte con el mejor coche del circuito. Dicen que* **va sobre raíles** *y que nunca se despega de la pista. Aunque no es tan irritable como el anterior, ve con ojo, que la carretera se te puede quedar pequeña.*



Mini Cooper S: *Por solo* **25.000 $** *podréis haceros con un clásico Mini sobrealimentado con tracción a las* **ruedas delanteras**. *Su bonito diseño y las rayas en el capó no esconden, sin embargo, una potencia limitada a la que sólo podréis sacarle caballos con mucha pericia.*



Fiat Cincuecento Turbo: *Vale* **27.000 $** *pero merece la pena quedarse arruinado de primera mano. No sólo es más potente que el Mini, sino que además se le ha aumentado el peso. O sea que* **corre que se las pela** *y, por lo visto,* **no se balancea** *tanto a la hora de tomar una curva.*



Vauxhall (Opel) Astra GSI: *Es bastante más potente que el Clio (justo al lado) y también* **acelera muy rápido**, *pero tiene mucho "culo" y, si le apuras demasiado, se te puede hacer* **incontrolable**. *Además, no es precisamente una ganga, ya que su precio ronda los* **38.000 $.**



Renault Clio 16 V: *Sólo disponible a partir de la tercera ronda, este bólido de cerca de* **200 CV de potencia aún no incorpora tracción total**, *pero no veáis cómo es capaz de desenvolverse en todo tipo de terrenos. Una bala y, por si fuera poco, bastante controlable. En cuanto a su precio, cuesta* **34.000$**

...o un rally hasta ...n Super 16 bits

culo en la prueba **Rally Cross**. Un inciso: después de cada tres rondas, tendréis que lidiar todo un **circuito de obstáculos**. Bien, y ahora viene lo del **"money"**. Para entrar en cada circuito habrá que depositar una cantidad de dinero, y otro tanto para arreglar el vehículo después de cada encuentro con el terreno. ¿Los ingresos? Bastará con que os clasifiquéis, batáis algún record y/o ganéis a algún participante.

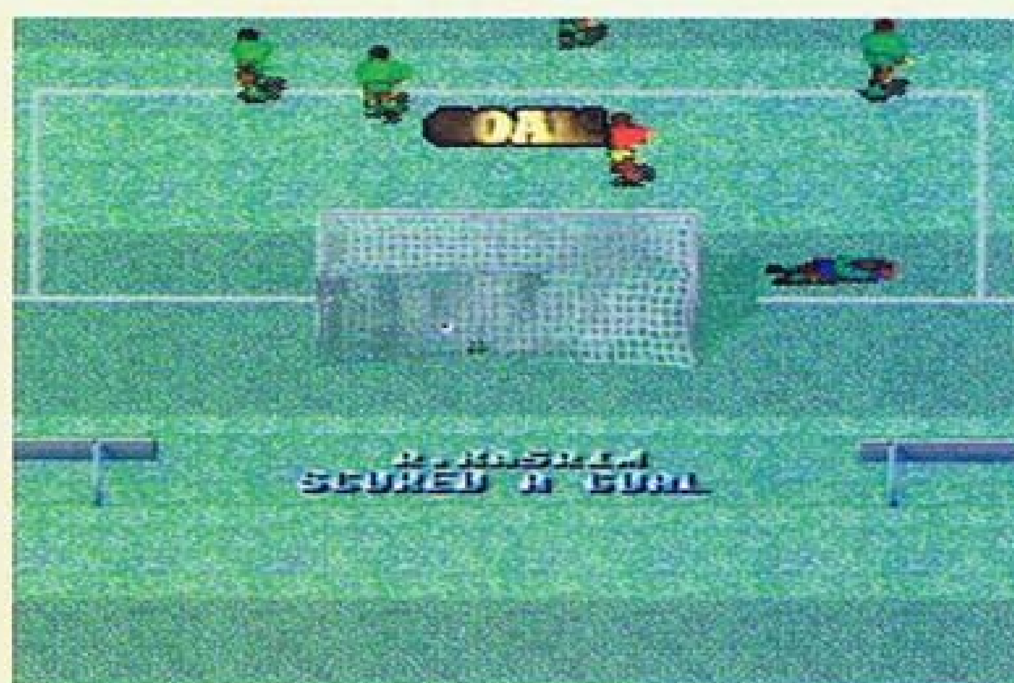
En Power Drive pueden disfrutar de la pista hasta **8 jugadores** no simultáneos, guardar las partidas sobre passwords y quedarse con la melodía + fx o sólo un soniquete. Lo vemos.

DINO DI

• Virgin • Super Nintendo • Juego



Edición de equipos. *Una de las virtudes de este soccer. Podrás alterar el nombre de jugadores, equipo, entrenador...*





También sobre hielo. *Amplísima la variedad de terrenos de juego disponibles. Y de "trazados" de césped, claro.*





Conceptos nuevos y "refritos" de grandes programas de soccer. Apurando la fiebre mundialista, Virgin utilizará esta digna estrategia para sorprenderos con lo último del enigmático Dino Dini.



Un placer d penúltimo fútb

A pesar de que confiamos en vuestra sapiencia, no daríamos un duro porque supierais quién es **Dino Dini.** Y como siempre ganaríamos la apuesta, mejor explicar brevemente que este tipo de nombre italiano es el hombre que más ha hecho por el fútbol informático. Creador de la **saga Kick Off**, no hace demasiado que el colega se marchó de Anco para continuar sus pesquisas en **Virgin.** Allí, y sin el logo Kick Off (no pudo llevarse el copyright consigo), emprendió una nueva etapa de la que el mes que viene tendremos los primeros resultados.

Dino Dini Soccer es una idea del "maestro" llevada sin embargo a la práctica por **Eurocom Entertainment.** Exteriormente y a primera vista os asombrará su parecido con World Cup USA 94 (el producto oficial del Mundial), pero pronto empezaréis a sentir las diferencias. La perspectiva muy aérea (y jugable) y el desplazamiento vertical dejarán paso rápidamente a un **eficaz zoom** que aumentará prodigiosamente la acción. ¿Qué vista os gusta más? ¿¡Las dos!? Pues para que podáis elegir y sentiros como en casa, el juego incorporará una opción para alternar ambas vistas, quedarse con la global, con la más detallada o, ahí está el truco, seleccionar la que más os mole en pleno partido.

Lo del desplazamiento vertical también se arreglará rápido. Podréis jugar a lo ancho, a lo largo, sobre un césped cortado en mil direcciones y hasta en **seis terrenos de juego** diferentes. Todo estará en las opciones y también en una hábil **combinación de botones** en cualquier momento del juego.

Cuando empecéis a dar caña al mando, enseguida os vendrá a la cabeza la idea Sensible Soccer de juego. Las comparaciones siempre son odiosas, pero en este caso se nos antoja un orgullo. Vale, no se controla con un solo botón, sino con los cuatro, pero el resultado será simple y claro. Pases largos, cortos, tiros a puerta, efec-

NI SOCCER

de fútbol • 8 Megas • Enero •



escubriros el ol de Dino Dini

tos... sólo una pequeña pega: no podréis elegir al jugador que queráis controlar. La voz cantante la llevará el futbolista que más cerca esté del balón. Los otros se limitarán a cumplir su función sobre el terreno de juego.

El juego presentará **99 selecciones** internacionales que podrán disputar 4 torneos preseleccionados. Cada equipo tendrá a su disposición tres equipaciones diferentes y gozará de unos gráficos soberbios, coronados por unas animaciones dignas de cualquier juego de Virgin.



Desde el mando. *Eliminar el zoom, quitar el scanner de campo son cosas que podrás hacer desde el propio mando.*



Faltas y lances. *A cada falta o saque de esquina le seguirá una línea de fuerza que marcará el lugar de recepción.*



Atmósfera a lo Wembley, melodías apropiadas, repetición a cámara lenta de cualquier jugada y una opción para **ajustar a medida el control del jugador** completarán este cibernético golpe de efecto made in Virgin & Dino Dini. El mes que viene os contaremos qué tal se deja jugar.



¿Qué fútbol te gusta más?

Human *triunfó con un* **Super Soccer** *casi subjetivo, EA se lo come todo con un* **FIFA 3-D**, **Virtual Soccer** *hurgó en la doble perspectiva,* **World Cup USA** *la emprendió con una vista aérea en ángulo, y* **Sensible** *prefirió la vista de pájaro. Ya veis, fútbol es fútbol en todas partes menos sobre una consola. Y como en gustos no hay nada escrito, Virgin ha elegido* **el consenso como fórmula óptica** *de su último juego. En* **Dino Dini Soccer** *podrás jugar a vista aérea global, o menos aérea y con más detalle. Juzguen y, de paso,* **varíen la cámara** *a su antojo.*









AEREO THE

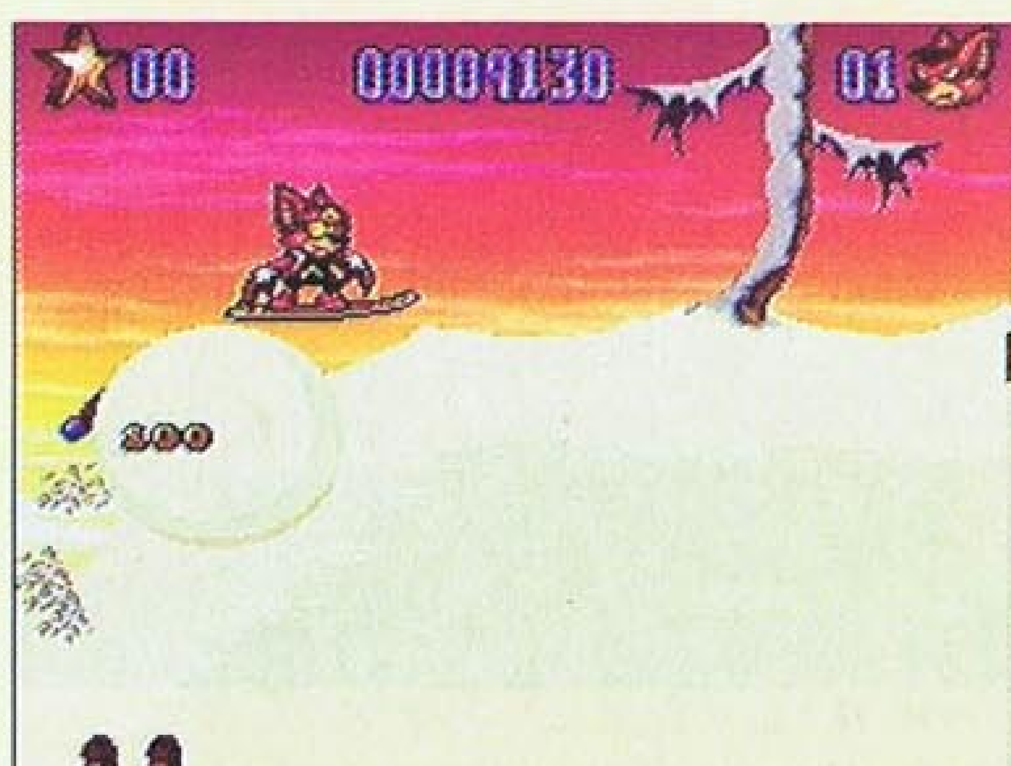
• Sunsoft • Super Nintendo • Plataformas •



El acróbata anuncia su re



Más rebuscado. *Ya que el tema casi no varía, seguro que en gráficos y escenarios notáis un gran cambio.*



Nuevos vehículos. *No todo iban a ser cañones y vuelos en pirueta, también Aero podrá ahora deslizarse por la nieve.*

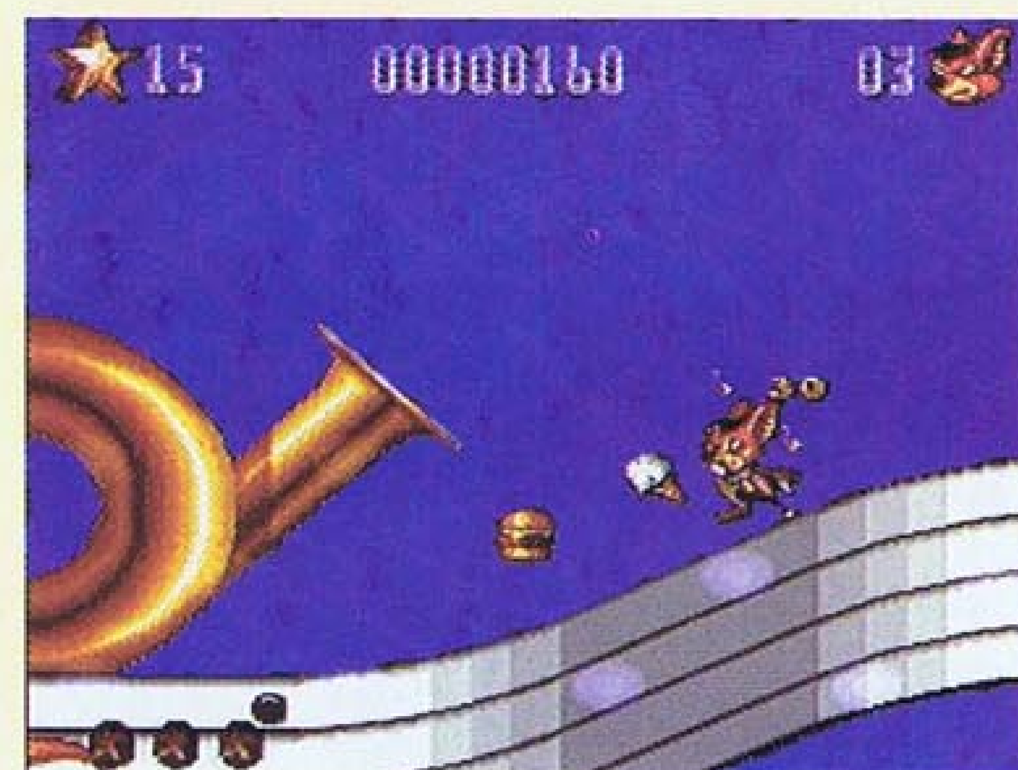


¿La salida, por favor? *Echadle imaginación y veréis en ese pergamino la salida a la libertad. ¿O era la entrada?*



Están escondidos. *No dejéis un rincón sin investigar. A veces podréis recibir sorpresas de semejante talla.*





A lo largo de este año se han presentado en nuestras consolas un elevadísimo número de nuevos personajes. La mayor parte de ellos son muy atractivos y simpáticos, pero pocos alcanzan el grado de simpatía y habilidad que presenta nuestro vampiro favorito: **Aero**. Recordad bien, os lo presentamos a principios de año. Hizo su entrada **en la Super de la mano de Sunsoft,** y ya entonces cautivó nuestros corazoncitos. Ahora, cuando 1994 está tocando a su fin, el famoso acróbata regresa para que continuemos disfrutando con sus aventuras, del mismo modo que pudimos hacerlo unos cuantos meses atrás.

En esta segunda parte Aero deberá seguir haciendo frente, con toda la osadía de los grandes héroes, a las malévolas trampas que le tendrá tendidas **Ektor**, su inevitable enemigo que continúa empeñado en arruinar la carrera de este fenómeno del mundo del circo. El pequeño vampiro de enormes orejas os dejará boquiabiertos con sus piruetas -para sí las quisieran los







ACRO-BAT 2

• 16 Megas • Diciembre •

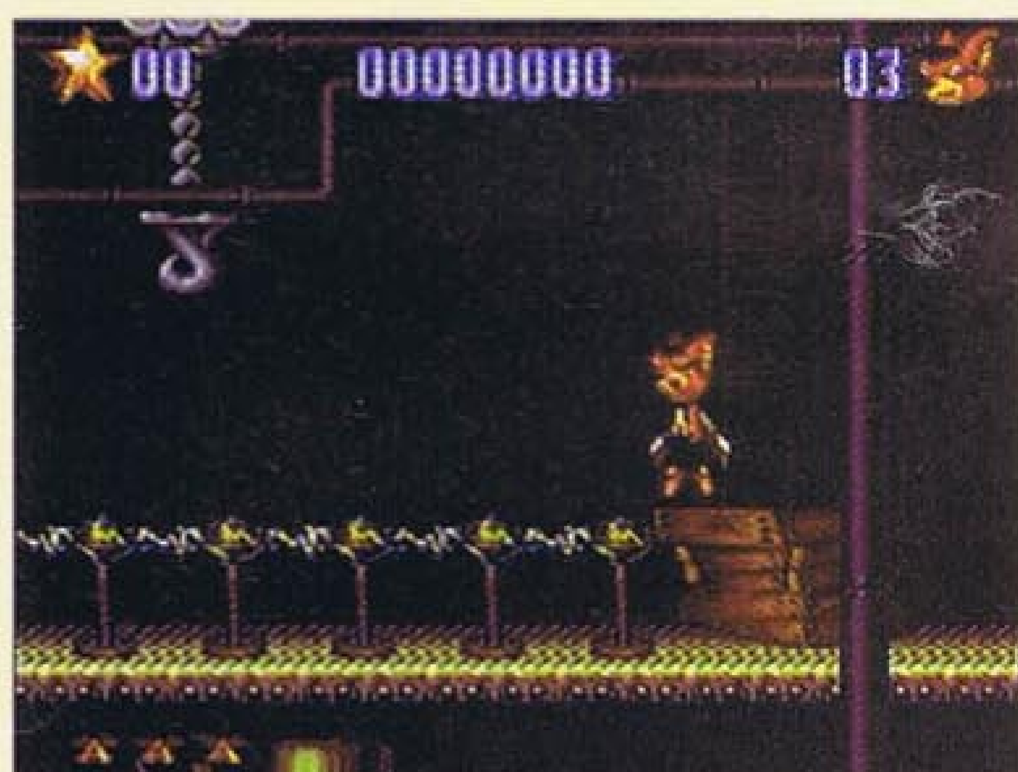


por excelencia
greso a la Super



El numerito del lanzamiento. *Esta vez habrá más cañones y Aero deberá demostrar que sirve para esto del circo.*

Hace unos meses, Sunsoft nos sorprendió con un murciélago acróbata llamado Aero. Y ahora, para despedir el año con buen pie, nos trae la segunda parte de sus aventuras.







Sorpresas ocultas. *Si vais recogiendo ítems por el escenario, la aventura se os hará algo menos helada.*



Ah! El circo. *Aero repite enemigo y acrobacias. Ya podéis ir controlando sus piruetas porque de lo contrario...*

mejores gimnastas del mundo-, al compás marcado por una pegadiza música y en unos escenarios que destacarán por su brillante colorido.

A medida que Aero vaya recorriendo cada una de las distintas fases del juego, deberá recoger todos los **alimentos y estrellas** de que sea capaz. Los primeros, con el objeto de aplacar su insaciable hambre; y las segundas, para defenderse de los ataques de sus numerosos enemigos, ya que su habilidad no bastará por sí sola para librarse de todos ellos. Además, tendrá que rebuscar bien en todos los caminos por los que transite, ya que se encuentran plagados de senderos ocultos en los que las sorpresas estarán a la orden del día.

Esto es, a grandes rasgos, lo que encerrará este cartucho que Sunsoft nos tiene preparado para estas navidades. Seguro que ya os está picando la curiosidad, pero deberéis aguantar un poquito más para poder disfrutar de los **vuelos, carreras y saltos mortales** del acróbata por excelencia de la Super. Por lo menos hasta el próximo número de nuestra revista. Entonces nos veremos de nuevo las caras.



¿Trilero? *Antes de empezar a jugar, podremos entrenar los dedos y la vista practicando con el juego que nos propondrá Aero. Eso sí, no habrá dinero de por medio.*

Gran Comparativa

Super Street Fighter II contra todos

Este mes hemos echado un vistazo a los grandes títulos de "golpes" que se presentan para navidades y nos hemos preguntado: ¿y qué juego de lucha se compraría esta revista? Dado que no nos decidíamos por uno en concreto, escogimos a tres buenos representantes: Super Street Fighter II, Mortal Kombat II y Samurai Shodown y nos pusimos a comparar. El resultado, a continuación.



Los orígenes

Nacidos de buena familia



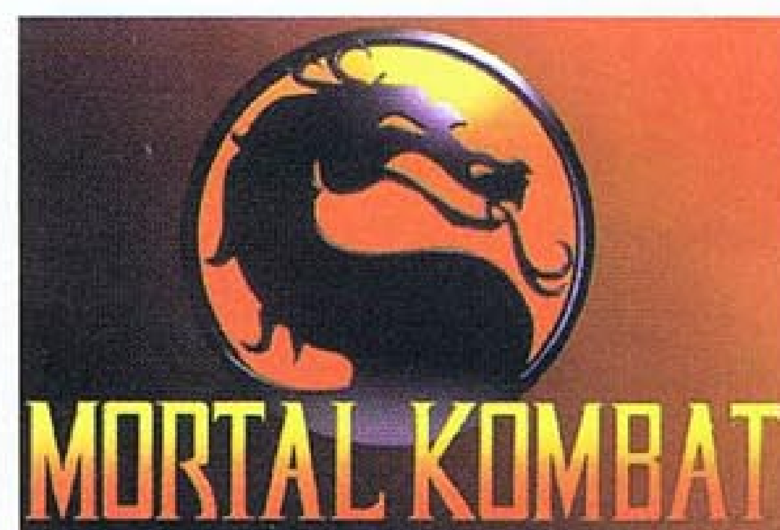




Si hay algo en lo que los tres juegos coinciden es en que todos **descienden de buena familia**. Sin ir más lejos, **Super Street Fighter II** es la última secuela del que es considerado título estrella de lucha. Los usuarios Super Nintendo pudimos comprobarlo jugando a **SF II Turbo** allá por Diciembre de 1992.

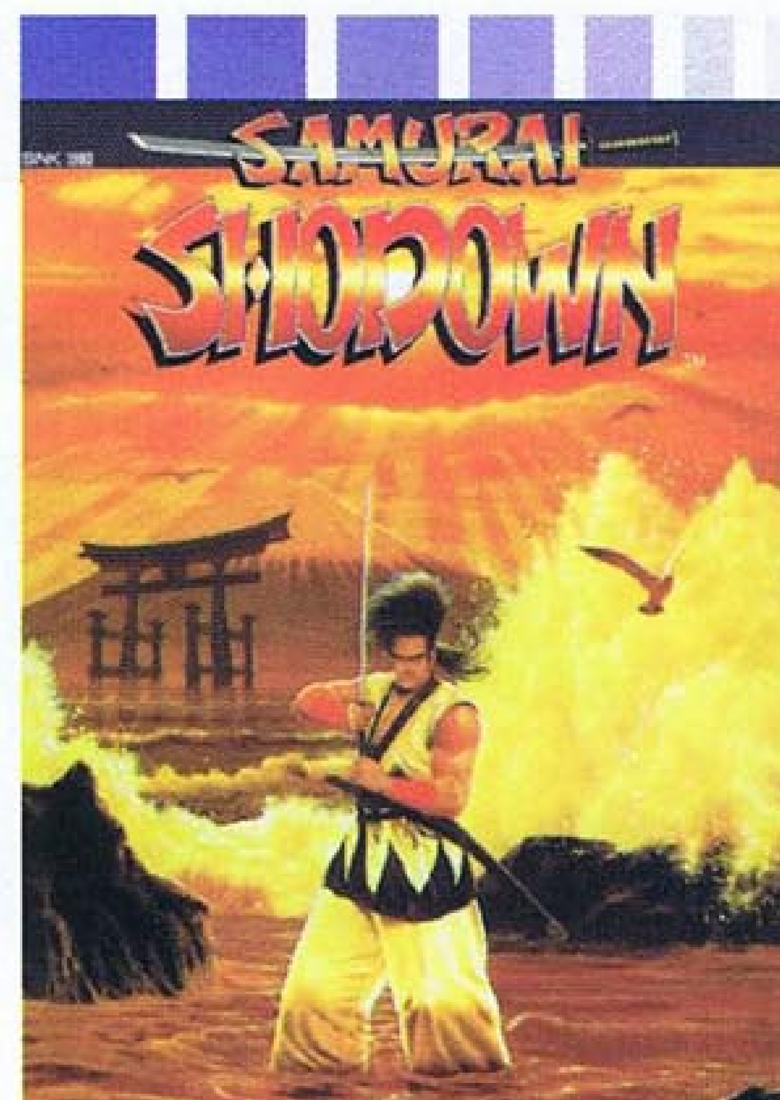
MKII también se presentó en recreativa, y es el segundo capítulo de uno de los cartuchos más polémicos de la historia. La **ausencia de sangre en la primera entrega** de la serie dio lugar a rios de tinta en busca del truco gore.

Por último, **Samurai Shodown** es la conversión a 16 bits Nintendo de uno de los cartuchos-monstruo a los que nos tiene acostumbrados la **consola Neo Geo**, una joya de nada menos que **118 megazas.**













"Los tres títulos son viejos conocidos para los aficionados. Cualquiera de ellos puede aportar un pasado esplendoroso en su favor".

Opciones

Vence el menú de Super Street Fighter II

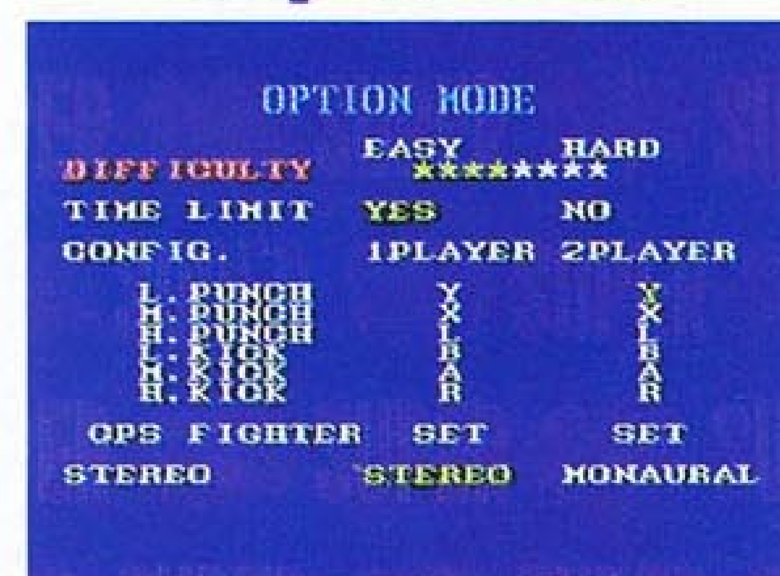
El terreno de las **opciones es propiedad de Super Street Fighter II**, que ofrece unas posibilidades de configuración de combates superiores a las de Samurai Shodown y **Mortal Kombat II, el más flojo de los tres** en este apartado. La diferencia no se nota tanto en aspectos como los niveles de dificultad (8 en SSFII y Samurai frente a los 5 de MKII), el límite temporal (sólo MKII no permite variar el tiempo), o la posibilidad de configurar los botones del pad (común a los tres). Donde se pone de manifiesto es en detalles como la posibilidad de **elegir escenario** en determinados modos de juego o incluso en la opción que permite elegir el **color de la ropa** de los luchadores. Por último, indicar que SSF II y Samurai ofrecen **continuaciones infinitas**, mientras que MK II sólo da cuatro oportunidades para seguir en el torneo.



Mortal Kombat II



Super SF II



"Super SFII destaca gracias a aspectos como la elección de escenario o la posibilidad de alterar el color de la ropa de los luchadores".

Golpes especiales

El reino del "Finish Him!"

No hay juego de lucha que no alardee de espectacularidad, y estaréis con nosotros en que ésta reside en buena parte en los **golpes que ejecutan los luchadores**. Por eso, y pese a la dura oposición de Super Street Fighter y Samurai Shodown, creemos que **Mortal Kombat II sale victorioso** del apartado dedicado a magias, lanzamientos y mamporros. Y es que cuenta con los golpes **finales más brutales** que se hayan visto jamás en la Super.

Los diferentes **Fatalities** ya serían razón suficiente para recibir el título al mejor "golpe", pero es que además los programadores han añadido **Babalities y Friendship Moves para ofrecer al jugador una variedad** inusitada de opciones a la hora de terminar con el adversario. Podéis aducir que el final no lo es todo, que el resto del combate también cuenta, y lleváis toda la razón del mundo. Por eso os decimos que las **magias de MK II**, además de numerosas, portan una **calidad innegable** y resulta difícil encontrar a dos que se parezcan entre sí.

Super Street Fighter ha añadido **nuevos golpes a los personajes conocidos** -aparte de los pertenecientes a los cuatro nuevos- y no hay que restarle mérito por ello. Sin embargo, creemos que su espectacularidad es menor que la de los **Finish Him!** Además, algunos tienen el inconveniente de que obligan a realizar **movimientos antinaturales** en el botón direccional, lo que supone una merma para la jugabilidad. Quizá en lo que supere a Mortal Kombat II sea en los **combos y llaves normales**, que gozan de una **fluidez y suavidad** de las que carece el de Acclaim.

¿Y Samurai Shodown? Pues **los golpes** de este juego **destacan**, sobre todo, **por su originalidad**. No cuentan con la espectacularidad de los de MKII, ni tienen el sello de la fama de SSFII, pero incorporan elementos novedosos pocas veces vistos. Entre ellos, por ejemplo, la **utilización de armas durante el combate, armas** que pueden perderse dejando al luchador con los puños desnudos. También sorprende la existencia de una **segunda barra de energía** que mide el nivel de **ira del luchador** y se llena a medida que éste va recibiendo daño. Así, una vez que alcanza el máximo, el personaje se pone furioso y **aumenta la potencia de sus golpes**. Por último, no perdáis de vista el número de llaves de algún personaje (Galford tiene hasta nueve diferentes), ni la novedad que supone la utilización de **un animal de presa** (un halcón o un perro) en alguna de ellas.

Super Street Fighter II






Samurai Shodown






Mortal Kombat II








"La espectacularidad de Fatalities, Babalities y Friendship Moves llevan a Mortal Kombat II al primer puesto del podio de los golpes".

Modos de Juego

El punto fuerte de SSF II

Mejorar Street Fighter II Turbo era una tarea difícil para los chicos de Capcom. Dada la poco halagüeña perspectiva de quedarse en añadir cuatro personajes y unos cuantos golpes nuevos a lo que ya conocíamos, se han decantado por presentar hasta **cinco modos de juego** ante los cuales deben doblar la rodilla tanto Samurai Shodown como Mortal Kombat II. **Modo Historia, modo Versus, Group Battle Mode** (una competición por equipos), **Tournament Battle Mode** (un torneo por eliminatorias) y **Time Challenge Mode** (un reto para derrotar a un rival en el menor tiempo posible) conforman un plantel de lo más variado que convierte a Super SFII en el **título más completo en lo que a modos de juego se refiere**.

Puestos a seguir un orden, el **segundo lugar** en este ranking le correspondería a **Samurai Shodown**, que incluye un **Modo Historia similar al de Super Street Fighter II** (atención, porque pese a los 16 luchadores del juego de Capcom, en ambos participa una docena de personajes), el consabido **Modo Versus y una competición de cuenta regresiva** parecida al antes mencionado **Time Challenge Mode**. Encontramos una sola diferencia: este **countdown** nos obliga a derrotar al mayor número de enemigos uno tras otro, en un **tiempo determinado** y sin que vuestro personaje tenga medidor de energía.

El **farolillo rojo** corresponde esta vez a **Mortal Kombat II (uno de los pocos últimos puestos)**, que solamente puede poner sobre la mesa el ya tópico **torneo correspondiente al Modo Historia y el Modo Versus** en el que dos jugadores miden sus fuerzas. Podríamos valorar en este apartado el **modo de juego en el que se enfrentan dos equipos de cuatro personajes**, pero precisamente por tratarse de un truco descubierto a posteriori no vamos a tenerlo en cuenta. Sería injusto valerse de una estratagema que los demás cartuchos podrían contrarrestar en otras opciones.

Mortal Kombat II

Torneo



Versus



Samurai Shodown

Torneo

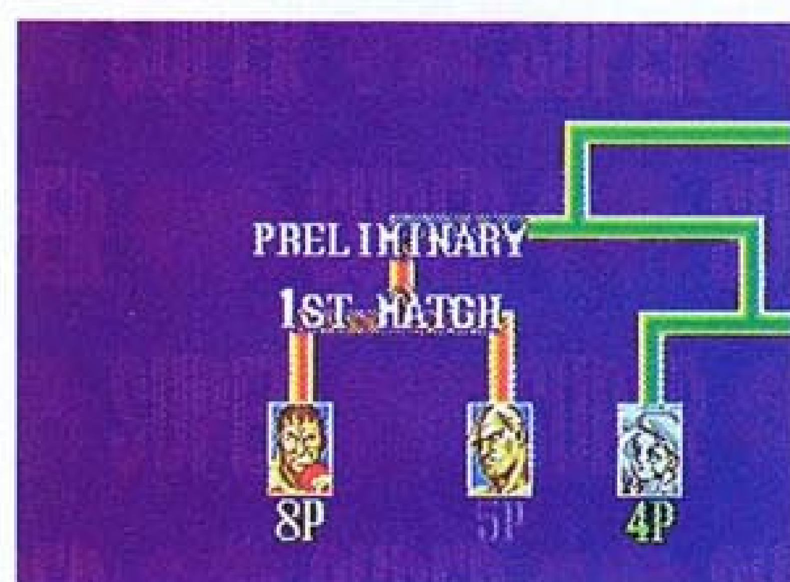


Versus



Super Street Fighter II

Eliminatoria



Group Battle



Time Challenge



Torneo



"Ni el correcto Samurai Shodown ni el escaso Mortal Kombat II llegan a la altura de los cinco modos de juego de Super Street Fighter II".

FICHA

Super Street Fighter II

OBJETIVO

Viajáis a través del globo para vencer al resto de participantes en el **Torneo de Campeones**. Debéis alzaros con el título de mejores luchadores del mundo.

PERSONAJES

Dieciséis, los doce que participaban en el SFII Turbo más los cuatro nuevos: **Fei Long, Cammy, T.Hawk y Dee Jay**. Todos pueden ser elegidos al principio.

REGLAS

El vencedor final es el que gana **dos de los tres asaltos** de que consta cada combate. Las peleas se disputan sin límite temporal o con una cuenta atrás de 99 segundos.

FASES de BONUS

Existen **tres fases** de bonus repartidas por el Modo Historia.

Gráficos: 95
Sonido: 93
Movimiento: 94
Jugabilidad: 96
Entretenimiento: 95
TOTAL: 95

Personajes

Equilibrio y diversidad

Se nos ocurren varias formas de evaluar a nuestros contendientes en este apartado. Si tomamos como criterio el **número de personajes**, los fríos números indican que **Mortal Kombat II es el más fuerte**, ya que son 17 los luchadores que aparecen en el juego, contando a los 12 que podéis elegir "de serie", a los dos jefes (Kintaro y Shao Khan), y a los 3 personajes ocultos (Smoke, Jade y Noob Saibot). **Super Street Fighter II** presenta un personaje menos: **16 en total**, con lo que se han añadido cuatro nuevos respecto a la versión Turbo (Dee Jay, Fei Long, Cammy y T.Hawk). El plantel de **Samurai Shodown es el menos numeroso**, pues está integrado por **12 personajes "normales" y un jefe final** llamado Amakusa.

Si tomamos como base la posibilidad de **elegir personajes desde el principio**, entonces **Super Street Fighter se lleva la palma**. El cartucho de Capcom pone a todos los luchadores a vuestra disposición para lo que queráis. El que más perjudicado se ve por la aplicación de este rasero es **Mortal Kombat II**, que reduce de 17 a 12 el número de luchadores, con lo que **empata con Samurai Shodown**.

Finalmente, también podéis atender a la **originalidad de los personajes**. En tal caso nos quedamos con **Samurai Shodown** porque todos sus luchadores resultan novedosos. Hasta seis personajes, la **mitad del plantel de Mortal Kombat II, ya aparecían en la primera parte** del juego, pero es que además Kitana, Mileena y Jade por una parte, y Sub-Zero, Scorpion, Noob Saibot y Smoke por otra son gemelos. De todas formas, el **gran perjudicado en esta ocasión es Super Street Fighter II**, que ve cómo **12 de sus 16 luchadores repiten presencia.**

Mortal Kombat II













Samurai Shodown





Super Street Fighter II







"Mortal Kombat II tiene el número, Super Street Fighter II la posibilidad de elegir y Samurai Shodown toda la originalidad del mundo".

Gráficos y movimientos

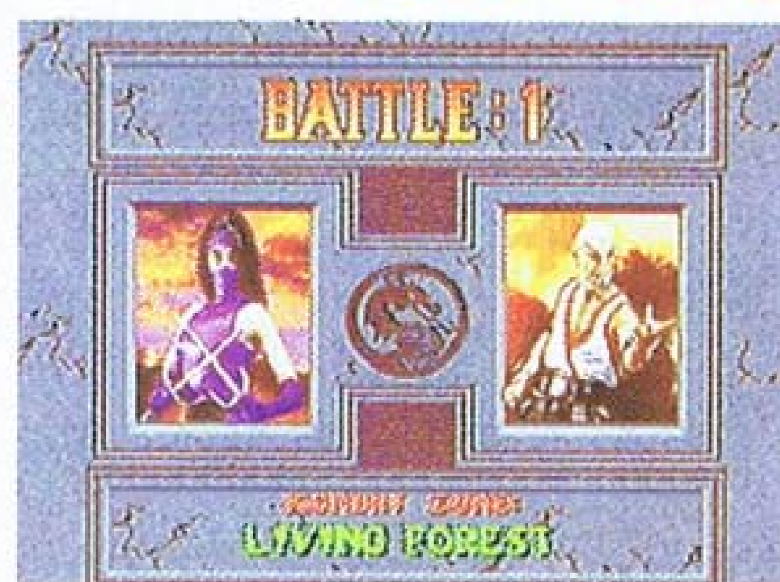
Digitalización Vs. velocidad

En el terreno gráfico, y pese al **magnífico nivel general que ofrecen los contrincantes**, apostamos por las **espléndidas digitalizaciones de Mortal Kombat II, muy mejoradas** con respecto a las de la primera entrega del juego. En el cartucho de Acclaim, además, los **sprites hacen gala de un gran tamaño** (el mayor de los tres) y se apoyan en el tan espectacular como polémico **modo gore** (sangre para los no iniciados).

Super Street Fighter II, por su parte, sigue en la línea de sus antecesores, con un **modelado de personajes muy en la línea Capcom** y una presentación de lujo. Mientras, **Samurai Shodown** bate a los otros dos programas en el **apartado de animaciones**. Su modo historia alardea de presentaciones al más **puro estilo manga**.

Por lo que respecta al **movimiento**, ése es el **dominio de Super Street Fighter II**, cuyos **ocho niveles de dificultad** afectan de manera definitiva a la extraordinaria velocidad que se llega a apreciar tanto en la acción como en una ágil respuesta a nuestras órdenes. Y es que cuando hay opciones de por medio, el juego de **Capcom se alza como el mejor de todos.**

Mortal Kombat II





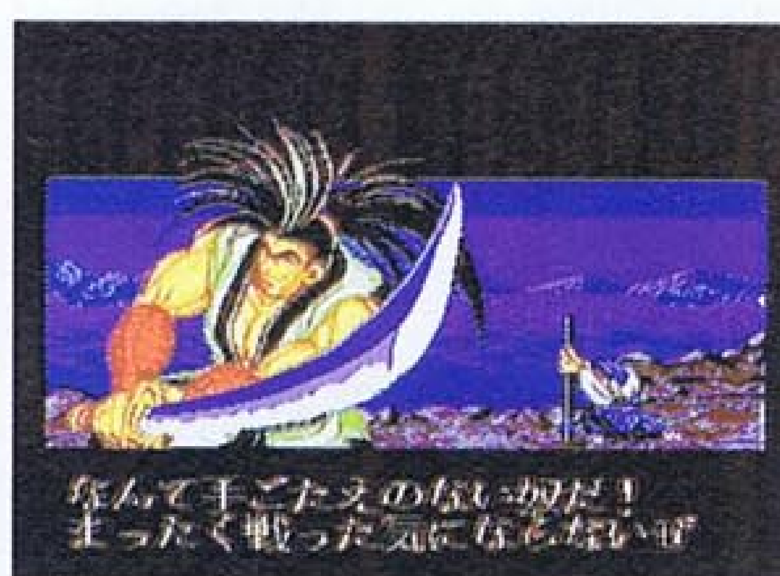
Samurai Shodown



Super Street Fighter II







"Las digitalizaciones de Mortal Kombat II se meten los gráficos en el bolsillo, mientras que la velocidad de Super Street Fighter II hace lo propio con el movimiento. Fantásticos ambos".

Sonido + FX

Una cuestión de gustos

Los tres juegos andan parejos en sonido aunque se pueden encontrar algunas diferencias. Las **voces digitalizadas** están presentes en todos, pero nos quedamos con los kilates de la **voz en off de Mortal Kombat II**. Por su parte, las digitalizaciones de Super Street Fighter II y Samurai Shodown suenan **más "enlatadas"**.

Hay sin embargo una **mayor presencia de la música en los combates** tanto en el juego de Capcom como en el de Takara, aspecto que en MKII sobresale por lo contrario: los efectos predominan sobre las melodías. Y ya que nos hemos referido a la música, destacar el toque más **orientalizante** de S.Shodown, el cartucho con mayor presencia de melodías. En definitiva, que se **impone la igualdad** en este apartado, y que podéis elegir entre el realismo de Mortal Kombat II, el equilibrio de Super Street Fighter II y las melodías de Samurai Shodown.

"SSF II equilibra la balanza entre música y efectos. En Samurai Shodown vence la melodía, y Mortal Kombat II se decanta por los sonidos FX".

FICHA

Mortal Kombat II

OBJETIVO

El **Outworld** es el marco en el que se disputa el torneo organizado por el temible **Shao Khan** y su lugarteniente Kintaro para vengar la derrota de Shang Tsung en el primer Mortal Kombat. Sólo **el vencedor saldrá con vida de allí.**

PERSONAJES

Doce para elegir de principio, **dos jefes finales** y **3 personajes ocultos** que sólo aparecen cuando se dan las condiciones apropiadas.

REGLAS

Combates al **mejor de tres asaltos** y con un tiempo fijo de 99 segundos. No hay posibilidad de eliminar el límite temporal, ni siquiera se puede pausar el juego.

FASES de BONUS

No existen fases de bonus en Mortal Kombat II.

Gráficos: 96
Sonido: 94
Movimiento: 95
Jugabilidad: 94
Entretenimiento: 95
TOTAL: 95

Escenarios

MK II domina el espacio

Super Street Fighter II




Samurai Shodown




Mortal Kombat II





En este capítulo nos **quedamos con Mortal Kombat II** por varias razones. La primera tiene que ver con la **amplitud de los escenarios**. Echad un vistazo a las tiras que acompañan a estas palabras y veréis que el **espacio para la lucha es mucho mayor en MKII** que en los otros dos juegos. Otros aspectos que parecen superiores son el **realismo, el colorido y los detalles** de que hacen gala los decorados, así como su **decisiva intervención en el juego**: tres de ellos tienen sus **Fatalities específicos**.

En favor de **Super Street Fighter** y **Samurai Shodown** cabe aducir el **número de escenarios en liza**: cada personaje tiene el suyo propio, a los que hay que añadir los de las fases de bonus. En **MK II sólo hay 9**, que se suceden de forma aleatoria. También es destacable el **dinamismo de los elementos en segundo plano**, cosa de la que carece el cartucho de Acclaim. Por último, tomad nota de la posibilidad que tienen los **personajes de interactuar con los fondos**: en SSF II se pueden **rompen cajas**, mientras que en Samurai se **recogen ítems**, que también son parte del decorado.

"El espacio y el realismo juegan un papel decisivo en Mortal Kombat II. Sin duda, el rey de este apartado".

Trucos

La cara oculta de la lucha

En mayor o menor medida, cada uno de los tres títulos que nos ocupan tienen o tendrán un sinfín de trucos disponibles. En este momento **conocemos más tácticas de Mortal Kombat II** que del resto de juegos, pues aparte de las combinaciones para ejecutar **Fatalities, Babalities y Friendships**, en los dos números anteriores de Nintendo Acción y en éste mismo os hemos dado las claves para jugar por equipos, encontrar a los personajes ocultos, luchar contra Kintaro o Shao Khan, o conseguir hasta 30 créditos.

Super Street Fighter II también escondía trucos para elegir al mismo luchador en el Group Battle Mode, aumentar la rapidez de acción o elegir **un nuevo color** para la ropa de los personajes (están en el libro dedicado a este juego aparecido en Hobby Consolas). Por último, en este número de Nintendo Acción os descubrimos también la forma para jugar con Amakusa en **Samurai Shodown**, aparte de daros las combinaciones para ejecutar sus golpes especiales. De todas formas, la relación de trucos no acaba aquí. Estad seguros de que pronto saldrán a la luz un montón de claves increíbles.

"Se conocen más trucos de Mortal Kombat II, pero la aparición de claves para los otros dos juegos es sólo cuestión de tiempo".

Compañías, precios y megas

La calidad se paga







LLega la hora de rascarse el bolsillo y por tanto de tener las **cosas muy claras**. Lo primero que debéis saber es que los **tres juegos objeto de análisis tienen un precio elevado**, pero justificado en todo caso. Veamos, **Mortal Kombat II cuesta 11.990** ptas, mientras que **Super Street Fighter II** y **Samurai Shodown** se suben a las **12.990**. Un pelín caros, ¿verdad? Lo dijimos, pero también advertimos de la justificación. Ahí va: Los tres son juegos en cuestión llegan **avalados por compañías de primera fila** (**Capcom y Super SFII, Acclaim y MKII, Takara y Samurai Shodown**) y presentan un notable número de **megas** (**24 para Mortal, 32 para Super Street Fighter y Samurai Shodown**). En cuestión calidad-precio apenas hay diferencia, así que va a ser difícil decidirnos por uno en este apartado. Eso sí, aún caros, los tres cartuchos no tienen comparación con otros títulos de menos megas y más "dineros".

"No podemos decidirnos por ninguno de ellos. Los tres son caros pero ofrecen una calidad inigualable".

Conclusiones

Tras la batalla, hora de hacer balance

Aunque hayamos juzgado individualmente a estos tres programas en las fichas que se incluyen en este reportaje, conviene dedicar unas palabras como conclusión final conjunta. Comenzábamos esta comparativa ofreciendo los antecedentes de cada juego, y vamos a terminar refiriéndonos en parte a ellos, porque creemos que la cosa tiene su importancia. Tomen nota que ahí va lo importante.

Super Street Fighter II, el título con más solera de los tres, es, sin duda, un **gran juego** en todos sus aspectos, incluso el mejor de todos si no fuera por un pequeño detalle: no es lo mismo acercarse a él sin conocer **Street Fighter II Turbo** que habiéndolo jugado antes. Si estáis en el primer caso, Super SFII os parecerá una **auténtica pasada todo recreativa**, pero si os encontráis en el segundo comprobaréis que las notables mejoras en aspectos casi secundarios como las opciones o modos de juego no quitan para que, en cierta medida, os parezca que quizá ya habíais tenido bastante con el cartucho Turbo. Esto es lo que nos hace **valorar todavía más a Mortal Kombat II**, porque en él sí se aprecian **mejoras en puntos esenciales** respecto a la primera parte, tanto del lado de los gráficos como del de la **enorme jugabilidad** que proporcionan sus golpes finales. **Samurai Shodown**, por último, **queda un escalón por debajo** de estos dos monstruos, pero nos parece la **mejor conversión Neo Geo-Super que ha hecho Takara** hasta el momento, entrando así en ese Hall of Fame (Salón de la Fama para los despistadillos) al que sólo acceden los juegos de lucha tocados por la genialidad.

Para finalizar, sólo nos queda aseguraros que, compréis el que compréis, juguéis al que juguéis, prefiráis el juego de lucha que prefiráis, podréis estar seguros de que **habéis hecho una elección acertada.**

"Super Street Fighter II y Mortal Kombat II son los dos mejores juegos de lucha que puedes consumir".

FICHA

Samurai Shodown

OBJETIVO

Estamos a **finales del siglo XVIII** y Japón está sufriendo guerras y desastres naturales que comienzan a extenderse por el mundo. Tras ellas se esconde el malvado **Shiro Tokisada Amakusa**, al que debéis derrotar en la confrontación decisiva de Samurais.

PERSONAJES

Trece en total. Los doce que podéis controlar desde el principio, más Amakusa, el jefe al que os enfrentáis al final del torneo.

REGLAS

El Samurai que logre vencer en **dos de los tres asaltos** del combate será el ganador. Se puede variar la duración de los asaltos.

FASES de BONUS

Se repiten varias veces durante las partidas, y en ellas el objetivo es **derribar** al máximo número posible de **hombres de paja**.

Gráficos: 94
Sonido: 91
Movimiento: 93
Jugabilidad: 92
Entretenimiento: 92
TOTAL: 92







Y ahora, vám

Les ha bastado el clamor general y unas **ventas de órdago** para incorporarse como el rayo a la pantalla más grande. Nos enorgullece pensar que es posible dar la vuelta a la tortilla y dejar que el cine se cebe en producciones jugables cada vez más cinemáticas. Con ustedes, la enésima revisión de **Street fighter y Mortal Kombat**, las pelis más esperadas del 95.





El popular «Commando» de Schwarzenegger rompió lo que se consideraba una barrera infranqueable. Fue la primera producción cinematográfica

Rebelión y secuestros para el argumento de Street Fighter II, el film

Hace unos meses que relatábamos en un primer contacto cuál iba a ser el argumento definitivo sobre el que giraría SF II. Fueron unos pequeños apuntes que sentaron muy bien entre nuestro público y que, de paso, prometimos ampliar. Aprovechando la coyuntura que nos presta este espacio luchador, vamos a ver si definitivamente dejamos unas cuantas cosas vistas sobre este epopéyico film.

Para empezar, unos cuantos datos ya confirmados. La película se estrena este diciembre en las salas americanas y, como reza en el recuadro pertinente, se espera para junio en tierras españolas. El film llegará con una recomendación para **mayores de 13 años**, aunque nos da en la nariz que más por el temor que existe ante ciertos videojuegos que porque la peli sea demasiado violenta. De su producción se han encargado a medias **Edward Presman** y la propia y millonaria **Capcom**, lo cual dice bastante con respecto a su interés. Y en la dirección apañamos un estreno, el de **Steven E. de Souza**, afamado escritor de guiones que ahora mismo trabaja en la conversión a cine de **Judge Dredd** con papel de Stalone.

El hilo del film nos transporta a un país en rebelión, guerra civil y malvado a los mandos: un **general llamado Bison**. Durante el séptimo mes de guerra, la situación demanda soluciones drásticas, así que al jefe de turno no se le ocurre otra cosa que **secuestrar a 63 trabajadores** de la ONU encargados de la ayuda humanitaria, suministros y esas cosas. Los buenos se ponen a trabajar y envían al **Coronel Guile** a solucionar la situación. Reunido el consejo de las fuerzas aliadas, no hubo ni un voto en favor de la demanda de Bison: O me dan **20 billones de dólares** o me cargo a todos. Así que Guile viaja a **Shadowloo** con misión recuperar a los rehenes. Junto a él, **Ken Masters y Ryu Hoshi**. Y en el apoyo táctico, la oficial británica **Kilye "Cammy" Minogue**. El resto es desconocido pero se lo imagina uno. Incursiones a media noche, golpes, kárate, movimientos especiales, enfrentamientos al segundo de abordo: **Viktor Sagat, mucha acción** y ¡una sorpresa! La reportera **Chun Li** tiene en su agenda la clave para descifrar todo este entuerto. ¿Será la localización de la guarida de Bison?

Terminamos con un cambio de aires. En situaciones normales pasa de largo, pero es que en SF II lo de la **banda sonora** nos ha llegado al alma. Las músicas del film serán interpretadas por **Hammer** (el de "Can´t Take this") y, ojo al dato, el **defensa de los 49ers de San Francisco, Deion Sanders**. Rape-

Kréditos en Mortal Kombat, The Film

• **Johny Cage:** *Lyden Ashbi (Wyatt Earp)* • **Shang Tsung:** *Cary Hiroyuki (Licencia para Matar, El Último Emperador)* • **Liu Kang:** *Robin Shou (experto en Kung Fu con muchas pelis chinas en su haber)* • **Sonya Blade:** *Bridgette Wilson (El Último Gran Héroe)* • **Kano:** *Trevor Goddard (The Commish en televisión)* • **Rayden:** *Cristopher Lambert (Los Inmortales, El Siciliano, Fortaleza Infernal)* **Producción:** *Larry Kassanof (supervisó la producción de T2: Judgement Day y fue el productor ejecutivo de True Lies -Mentiras Arriesgadas-).* • **Dirección:** *Paul Anderson.*





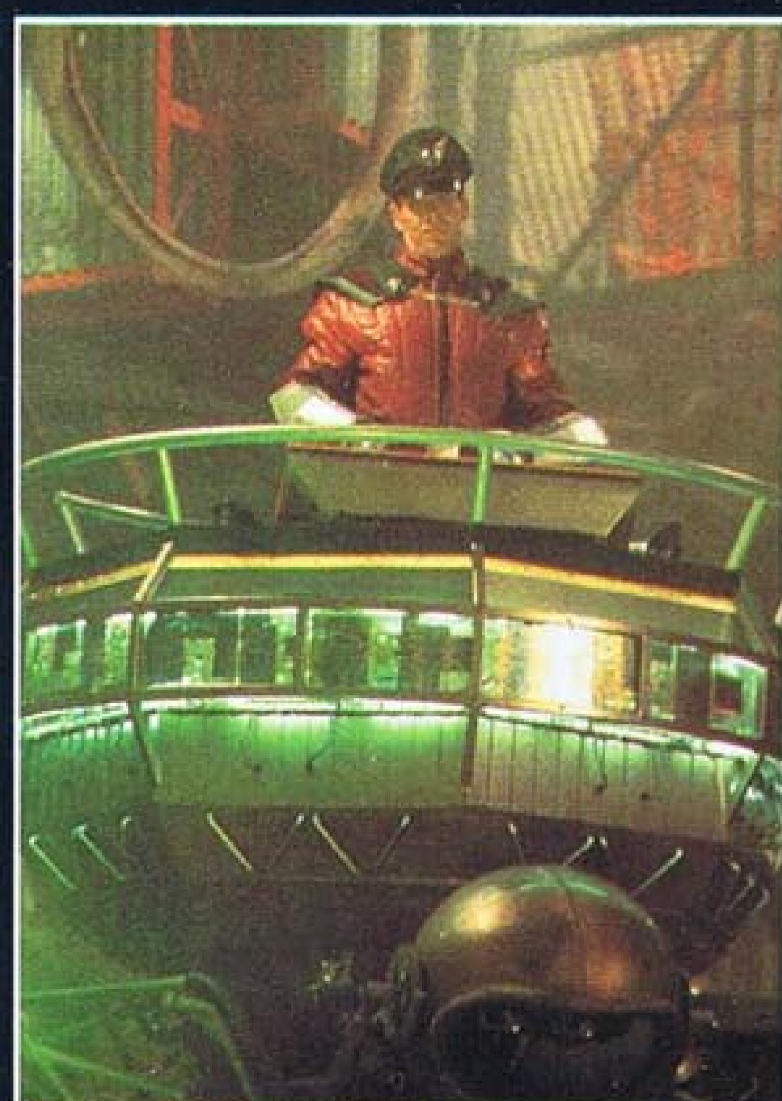


La gran Noticia

Era ya vox Populi que la peli de los Luchadores Callejeros se **estrenaba en diciembre** *en las salas americanas, pero ni una sola revista de este país veía claro lo de su llegada a España. Pues bien, Nintendo Acción está en condiciones de asegurar que el film* **Street Fighter** *se estrenará aquí durante el* **verano de 1995**, *muy posiblemente en el mes de junio aunque no se descartan posibles retrasos. La película que ha producido la propia Capcom será distribuida por* **Columbia Pictures** *y, según nos confirmaron responsables de la multinacional, las expectativas de éxito son elevadas. Aunque sólo fuera por la cantidad de fanáticos SF II que hay en el mundo, lo cierto es que es para ser optimista.*

...nonos al cine

con argumento preconcebido en videojuego, en un crack de Elite para ordenadores de 8 bits. Street Fighter II y Mortal Kombat han seguido su estela unos años después.





ra hasta el fondo, en la B.S.O. participa también gente de la talla de **Ice Cube, Paris, Public Enemy** y el súper bombazo asiático, **Chage & Aska**. El sello que ha corrido con la cuenta de gastos se llama **Priority Records**.

Créditos en Street Fighter II, The Film

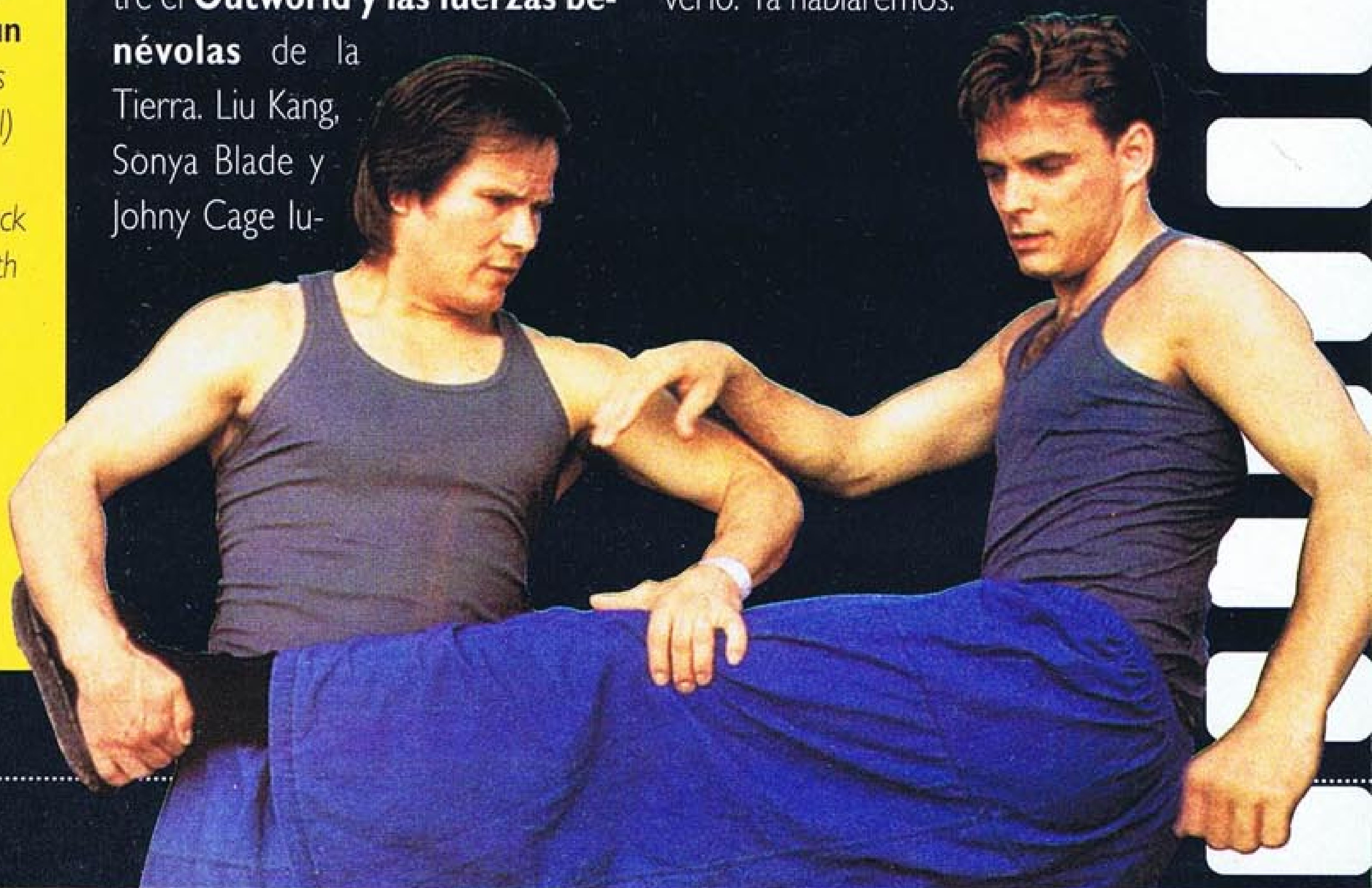
• **Coronel William F. Guile:** *Jean Claude Van Damme (Soldado Universal, Blanco Humano)* • **General M. Bison:** *Raul Julia (La Familia Addams)* • **Chun Li Zang:** *Ming Na Wen (El Club de la Buena Estrella)* • **Viktor Sagat:** *Wes Studi (Gerónimo, El Último Mohicano)* • **Ryu Hoshi:** *Byron Mann (Bloodsport II)* • **Balrog:** *Grand L. Bush (Arma Letal 1 y 2)* • **Edmon Honda:** *Peter Tuiasosopo (Necesary Roughness)* • **Dee Jay:** *Miguel Angel Nuñez Jr. (Jumpin´Jack Flash)* • **Ken Masters:** *Damian Chapa (Under Siege)* • **Dhalsim:** *Roshan Seth (Ghandi)* • **Cammy:** *Kilye Minogue (Los delincuentes)* • **T. Hawk:** *Gregg Rainwater (Jóvenes Jinetes)* • **Zangief:** *Andrew Bryniarski (Batman Returns)* • **Carlos Blanka:** *Robert Mammone (The Crossing)* • **Vega:** *Jay Tavare (The Challenge)* • **Under Secretary:** *Simon Callow (Cuatro Bodas y un Funeral)* • **Capitán Sawada:** *Kenya Sawada (películas japonesas)* • **Producción:** *Edward Presman asociado con Capcom.* • **Dirección:** *Steven E. de Souza (guionista de 48 horas, Die Hard)*

Aún nada definido para la leyenda MK

No parece que se vaya a comer mucho el coco la prolífica **New Line Cinema** para trasladar Mortal Kombat a la gran pantalla. Aunque aún no hay argumento claro, parece que la productora de **Freddy Krueger, Tortugas Ninja y The Mask** va a basar en el **toque místico** del juego todas las ideas. Y como muestra un botón. En una entrevista reciente, **Larry Kassanof,** el productor de la película, manifestó que el film se valdría de la **fuerza y personalidad de sus protagonistas**.

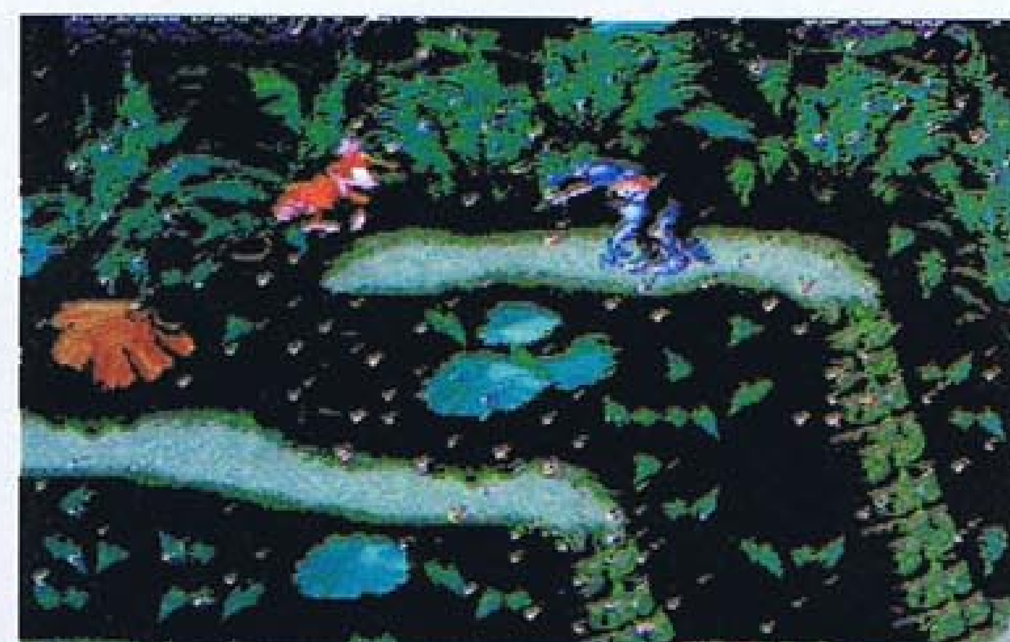
Se pretende un enfrentamiento entre el **Outworld y las fuerzas benévolas** de la Tierra. Liu Kang, Sonya Blade y Johny Cage lucharían contra el **bestial Goro** para que las puertas dimensionales de la Tierra jamás llegaran a abrirse. Y contaban para ello con un arma secreta: la **Princesa Kitana** deseaba **recuperar el trono** que por derecho le fue concedido.

El film podría estrenarse la próxima **primavera** en USA. Y sólo por saber de qué va a ir merecerá la pena verlo. Ya hablaremos.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





DONKEY KONG Country

Entra en la nueva dimensión de los 16 Bits

Que el hombre desciende del mono es algo que Darwin puso de manifiesto, que los profesores nos enseñaron en el colegio y que más de uno parece empeñado en demostrar. Lo que quizá no esté tan claro es que también sean los atrasados primates los que le den una nueva vuelta de tuerca tecnológica a la industria de los 16 bits. ¿Suena raro?, pues la prueba es un cartucho de muchos quilates que responde al nombre de **Donkey Kong Country,** nacido del matrimonio entre **Rare y Nintendo,** y al que a partir de ahora podéis llamar "el Juego" con mayúsculas.

En los últimos meses os hemos venido cantando las excelencias técnicas de este programa, así que ahora es el turno de hablaros de **las sensaciones que crea jugar a él.** Y la verdad es que nos hemos quedado boquiabiertos, porque detrás de todo el escaparate de gráficos renderizados, fondos tridimensionales y demás, habita **un concepto de juego de lo más simple** que os podáis imaginar.

Más vidas que un primate





Conseguir que vuestro marcador de vidas se rellene no es demasiado difícil. Existen tres formas de hacerlo, aparte de las fases de bonus. La primera, cogiendo **cien plátanos;** *la segunda consiste en* **reunir las letras de la palabra KONG**; *y la tercera se centra en* **los globos de colores** *que encontraréis de vez en cuando: los* **rojos** *os dan* **una vida**, *los verdes tres, y los azules cinco. Y si os veis en apuros,* **regresad a la primera fase**.





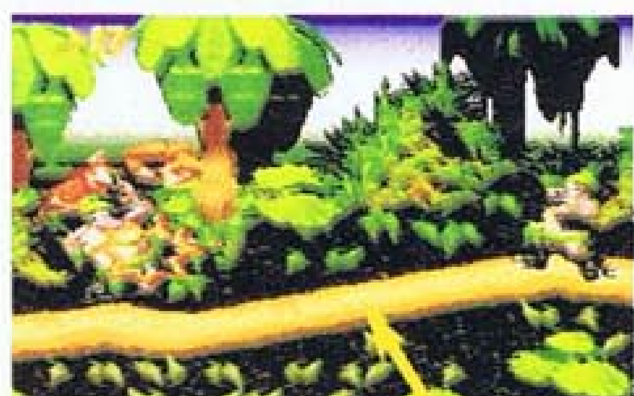


Territorio Donkey Kong

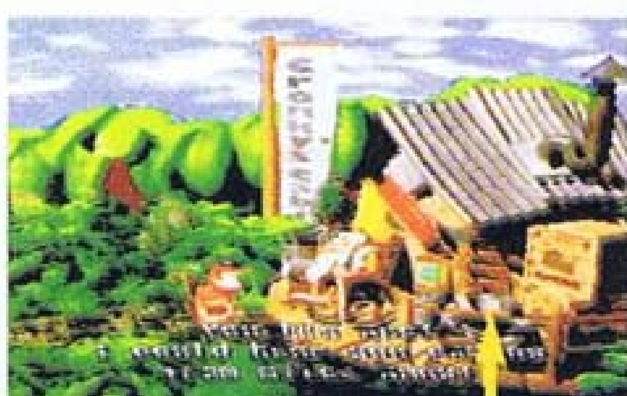
Aquí vive Donkey Kong, en un país que comprende **siete áreas** *bien distintas: desde el bosque hasta las cumbres nevadas, pasando por la gran zona industrial. Si queréis conocerlas a fondo,* **fijaos en la letra correspondiente y buscadla en las siguientes páginas.** *Así no os perderéis en vuestro viaje.*

A) Kongo Jungle. Aprende de tus errores.

Jungle Hijinxs!



Cranky's Cabin



Funky's Flights



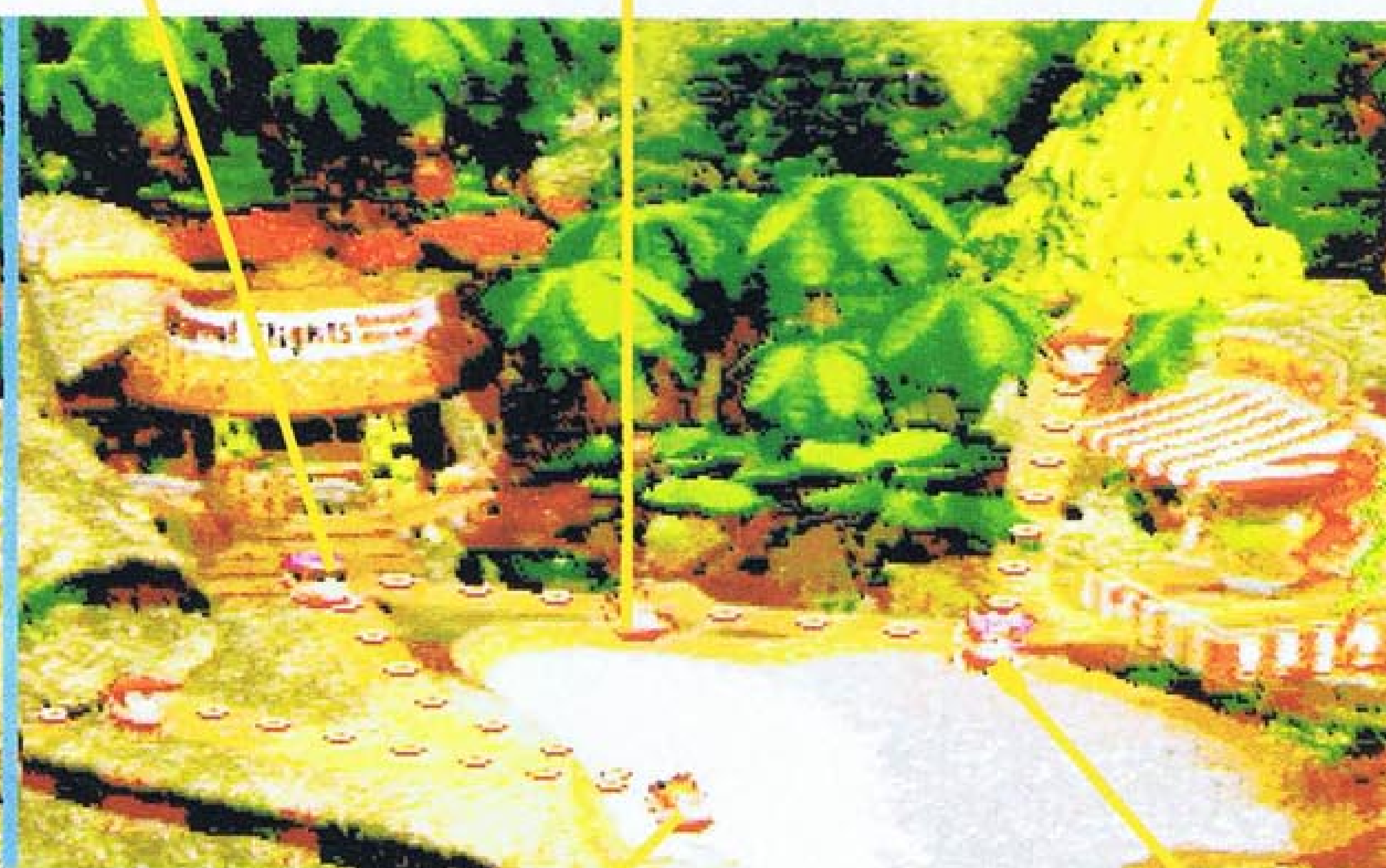
Barrel Cannon Canyon



Very Gnawty's Lair

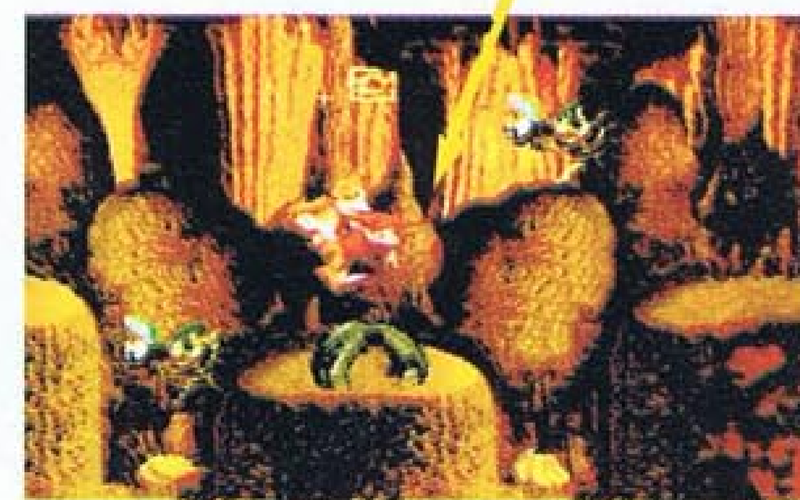








Ropey Rampage



Reptile Rumble



Coral Capers!



Candy's Save Point

DONKEY KONG Country

Veréis, la cosa comienza cuando nuestro amigo se encuentra con que unos abyectos seres llamados **Kremlings** han robado la reserva de plátanos que Donkey tenía almacenada. ¿Qué hacer?, pues partir inmediatamente en su búsqueda atravesando Donkey Kong Country, el país de Donkey Kong. A partir de ahí, al simpático primate le esperan **siete fases al más puro estilo Nintendo:** superar niveles representados por puntos en un mapa, pudiendo entrar en los que ya hayáis "abierto" tantas veces como queráis. Y no es ninguna tontería, porque uno de los objetivos del juego, aparte de alcanzar la última fase, es **hacerlo habiendo completado todas las anteriores.**

Nooo, no estamos desvariando de nuevo. Lo que ocurre es que en casi todas las fases hay una o más **habitaciones ocultas**, así que se puede dar el caso de que atraveséis una fase sin haber entrado en ellas. De esta forma, cada vez que salváis la partida se os dice qué porcentaje del juego lleváis completado, y no es raro que **después de acabároslo descubráis que sólo habéis visto un 65% de la aventura.** Será el momento de volver atrás e intentar **descubrir las habitaciones secretas** que os hayáis dejado por el camino.

En cuanto a las situaciones de juego, lo que os decíamos, que la jugabilidad no está reñida con la simpleza. Durante la partida podéis

ESTÁ EN ACCIÓN

- *Todo: los personajes, los escenarios, la jugabilidad, la diversión...*
- *¡Un aplauso para los creadores!*



El secreto de tu éxito

¿Cómo alcanzar ese plátano? Dudas como ésta van a suponer el prólogo al descubrimiento de una de las decenas de **habitaciones secretas** *que existen en DKC. Gracias a ellas podéis conseguir* **vidas extra** *a través de distintos juegos, y además resultan fundamentales para* **acabar la aventura al 100%.**



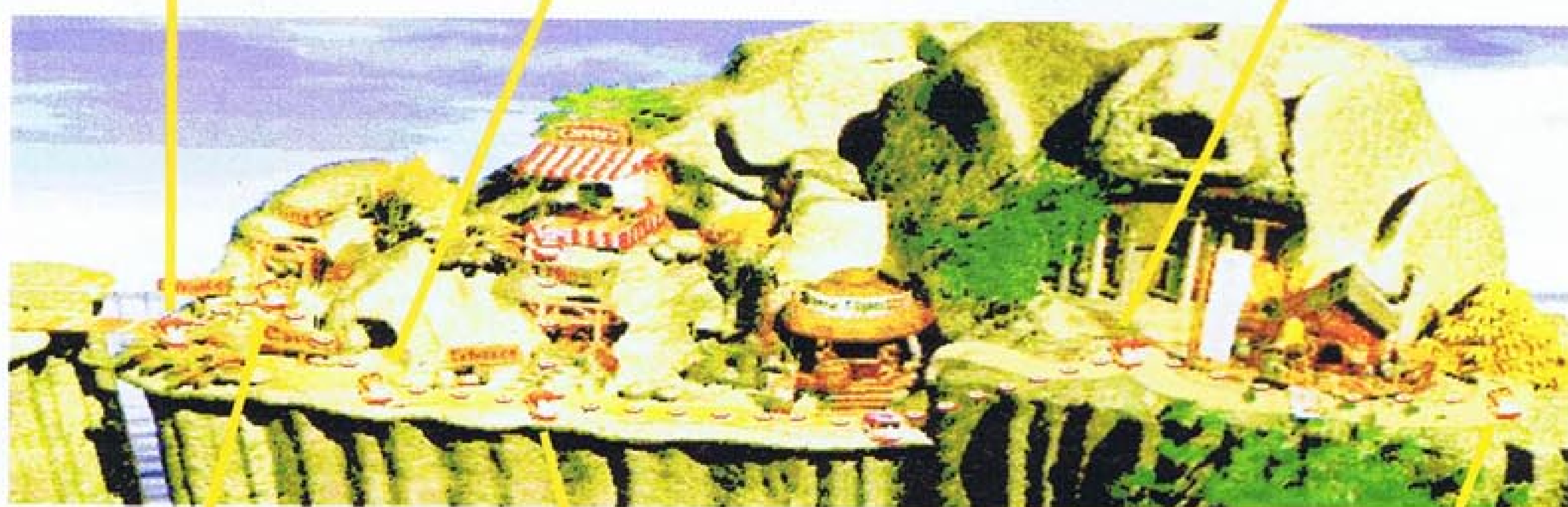



B) Monkey Mines. Luces y acción!


Winky´s Walkway!


Bouncy Bonanza


Millstone Mayhem




Mine Cart Carnage!


Stop & Go Station

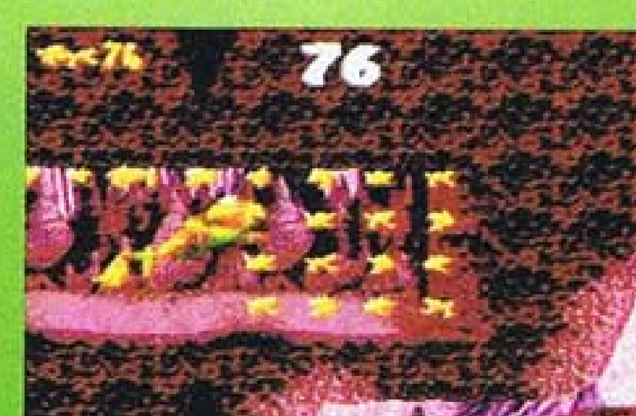

Necky´s Nuts

Bonus para actores secundarios



Rambi, Enguarde, Winky y Expresso *también tienen momentos estelares en Donkey Kong Country, concretamente en las* **fases de bonus.** *Para acceder a ellas debéis haceros con tres items del mismo animal, y una vez dentro se trata simplemente de* **recoger cuantas más figuras mejor,** *porque por* **cada cien** *que consigáis recibiréis una* **vida extra**. *Y buscad bien, porque nos han dicho que hay una súper figura que* **multiplica por dos** *lo que hayáis conseguido.*







C) Vine Valley. La hora del barril.

Vulture Culture!



Tree Top Town



Bumble B Rumble







Forest Frenzy



Clam City



Temple Tempest



Orang-Utan Gang

D) Gorilla Glacier. Tortazos en la nieve.

Really Gnawty Rampage



Rope Bridge Rumble!







Torchlight Trouble



Snow Barrel Blast



Slipside Ride



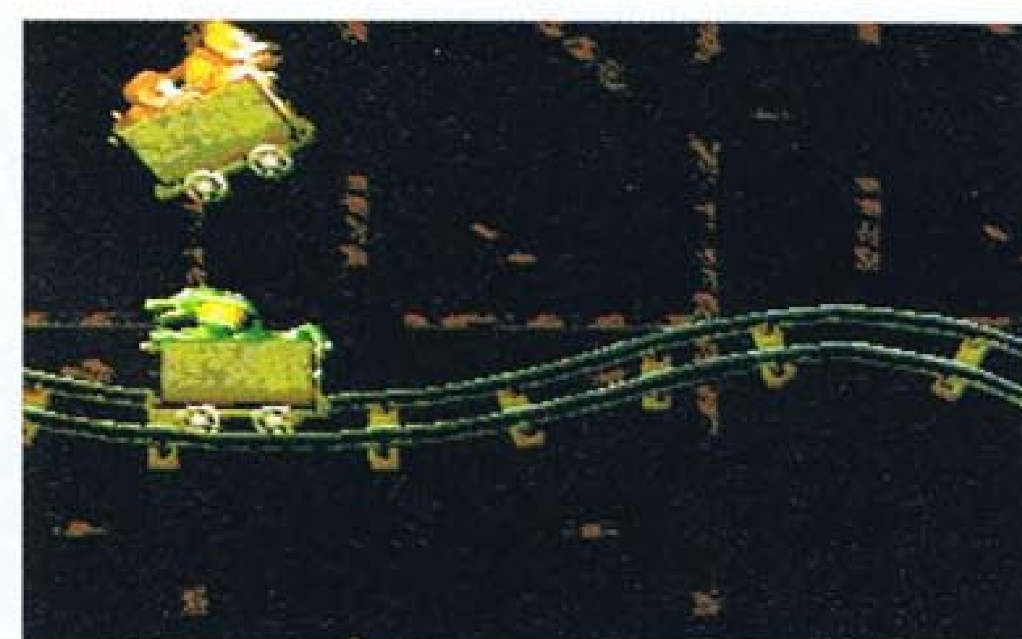
Ice Age Alley



Croctopus Chase!

DONKEY KONG Country





avanzar **con Donkey, con Diddy o con los dos a la vez,** de tal modo que si matan a uno continuaréis jugando con el otro (no hay opción de juego simultáneo). Y lo más asombroso es que se ha conseguido la mayor diversión posible **combinando elementos sencillos y variándolos fase a fase.** Así, un simple barril que os propulsa a modo de hombre-bala permanece fijo en un nivel, en otro se mueve de arriba abajo y en el siguiente, por ejemplo, gira sobre su eje. Y esta sencillez se puede aplicar también a los movimientos (los protagonistas **se manejan prácticamente utilizando sólo dos botones del pad**), a los items o a los personajes que aparecen en el juego: aparte de Donkey y Diddy también intervienen el mencionado **Cranky Kong** en su papel de voz de la experiencia consolera, **Funky Kong** (os ayuda a desplazaros por el mapeado), **Candy Kong** (encargada de salvar las partidas) y **cinco animales** que os echan una mano si es que conseguís encontrarlos.

Para terminar, un consejo: todo lo dicho no es nada frente a un ratito jugando a Donkey Kong Country. Si queréis saber lo que puede dar de sí vuestra Super Nintendo, no dejéis que este juego se os escape sin probarlo.

E) Kremroc. Equilibrio industrial.

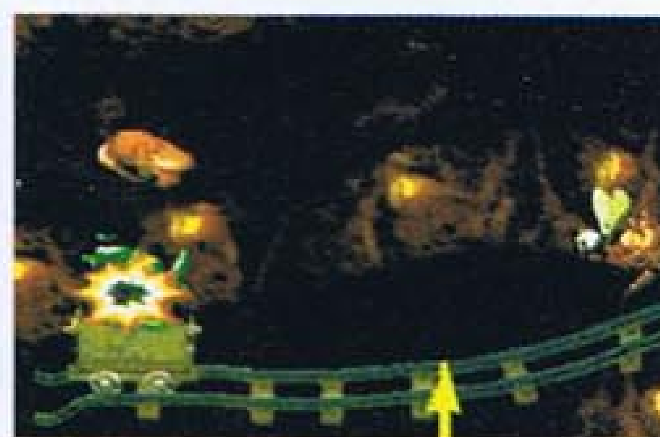
Oil Drum Alley



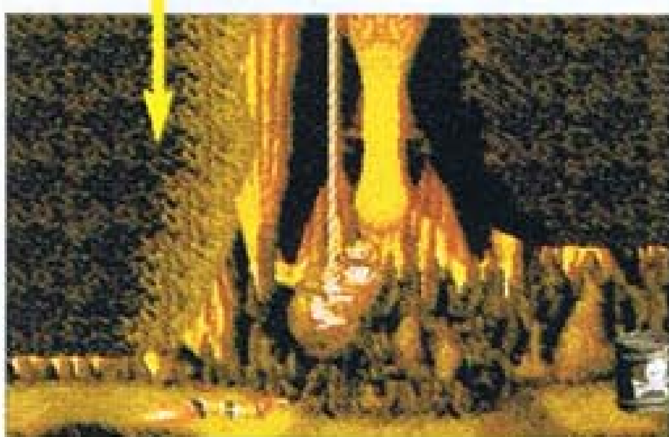
Trick Track Treck



Mine Cart Madness







Elevator Antics



Poison Pond!

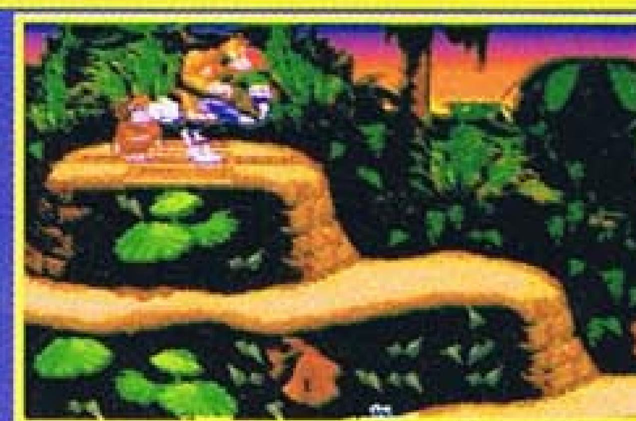


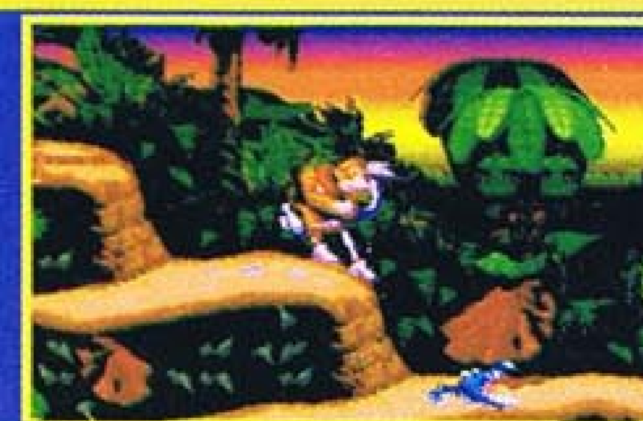
Boss Dumb Drum

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Que se repitan los jefes de fase.*
- *Que no salgan juegos así todos los meses.*







¡Taxi, al final de la fase!

Fijaos hasta dónde llega la inteligencia de nuestra pareja de monos, que se han agenciado la ayuda de cuatro animales para que les sirvan **como vehículo. Rambi,** *un poderoso rinoceronte;* **Expresso,** *un aves-*








¡A seguir superándose! *En esta pantalla podéis comprobar cuál es el porcentaje de la aventura que habéis cubierto.*

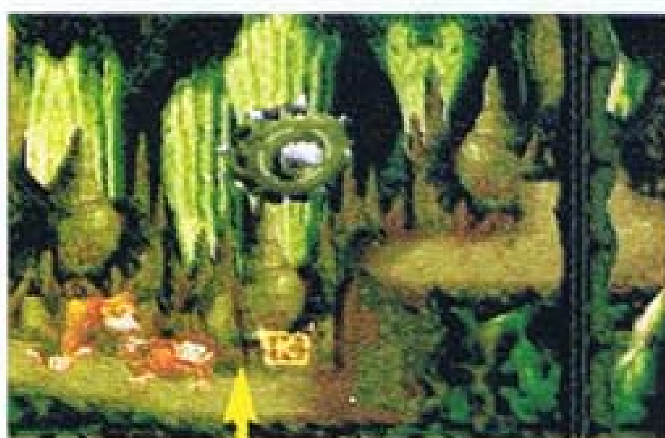
LOST MINES



Donkey Kong country


Secret of Mana
Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Nintendo®
Acción

F) Chimp Caverns. La cueva, again.


Manic Mincers


Platform Perils


Loopy Lights




Tanked Up Troubles


Misty Mine


Necky´s Revenge

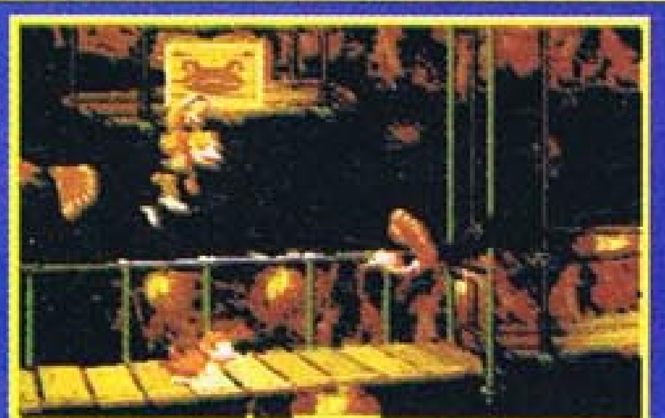
G) Gang-Plank Galleon. El final.







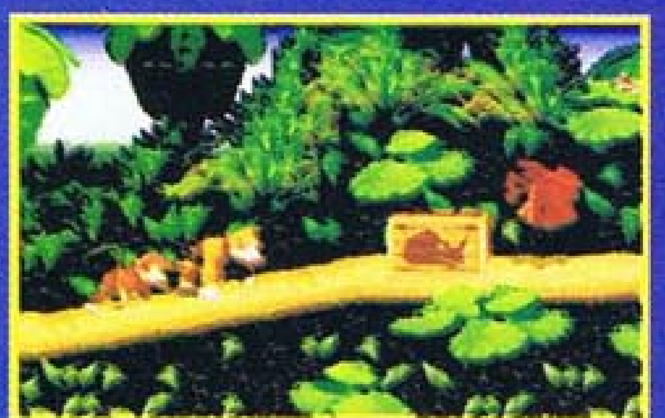
King K. Rool





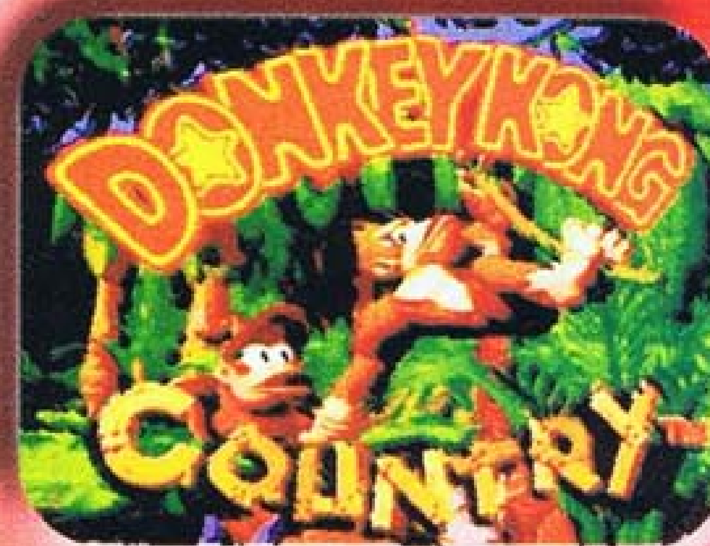


truz de altos vuelos; **Enguarde,** *un pez espada que nada como los ángeles; y* **Winky,** *la rana que salta más alto, van a ayudar a Donkey y Diddy en su aventura. Eso sí, no se encuentran fácilmente, así que tenéis que investigar en todos los rincones para que os echen una mano. Existe otro animal,* **Squaks** *(un loro que transporta una linterna), pero no podéis montaros encima y sólo se encuentra en el nivel de la cueva oscura.*









NINTENDO
Rareware

Megas: **32** Vidas: **5**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Las mejores, más divertidas, imaginativas y asombrosas plataformas que hayan pasado jamás por la Super. ¿Alguien se atreve a hacer algo igual?

• Desarrollo:
El país de Donkey se divide en siete zonas, que a su vez están compuestas de hasta nueve niveles cada una. En cada fase hay un punto para salvar partidas.

• Tecnología:
¿Y tú me lo preguntas? Todos los efectos tridimensionales, texturas, relieve y realismo que proporcionan las renderizaciones "made in Silicon Graphics".

• Duración:
En nuestra partida tardamos 9 horas y pico para completar el 65% del juego, así que podéis haceros una idea de lo que os puede llegar a durar.

GRAFICOS — **99**
No sabemos lo que deparará el futuro, pero por ahora no hay nada mejor en 16 bits.

SONIDO — **98**
La melodía es tan pegadiza como la de Mario. Acabaréis silbándola sin remedio.

MOVIMIENTO — **98**
Una gran lección de cómo ejecutar de forma simple los movimientos más diversos.

JUGABILIDAD — **96**
Algunos pasajes exigen mucha coordinación, pero la pila para salvar partidas siempre es una gran ayuda.

ENTRETENIMIENTO — **99**
Un deleite para la vista, un torrente de adicción que os hará enamoraros locamente de estos monos.

Opinión **Por Javier Abad**

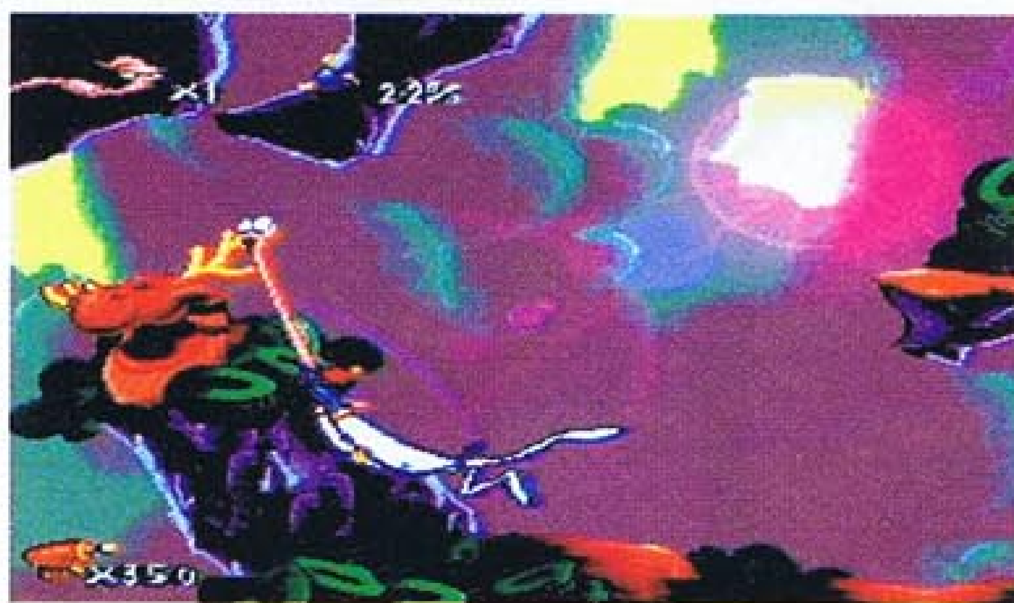
Ya antes de su aparición, Donkey Kong Country se había situado el listón muy alto. Afortunadamente ha sabido superarlo con holgura. Y sin miedo. DKC es un programa para alucinar con la belleza de sus escenarios, la diversión de sus situaciones, la simpatía de sus protagonistas y un planteamiento de juego que no se complica la vida. Tecnológicamente perfecto, no creemos que se hago algo igual en años y años.

Recomendación **99**
Imprescindible, imperdonable, necesario, obligatorio, indispensable, insustituible.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Es posible que se puedan hacer cosas más largas, con mejores músicas (¿seguro?) y gráficos digamos renderizados, pero no tenemos duda de que **jamás veréis algo tan brillante en 16 bits.** El privilegiado grupo de señores que **Dave Perry** ha reunido bajo el nombre de **Shiny**, ha echado el resto en la confección del primero de sus monstruos. Como todos sean así se nos va a venir el argumento abajo, pero **modernidad y tecnología mandan**, así que nosotros nos callamos.

Earth Worm Jim es, salvo modélica excepción, lo mejor y más



El cuerno de oro. *El mayor despiste de la primera fase. Si pasáis de la cabeza del alce, no saldréis vivos del basurero.*



Tres veces lo mismo. *La competición de salto monstruo-lombriz se repite y dificulta durante tres fases seguidas.*



Golpes geniales. *El diablo de fondo se encarga de poner los pelos de punta.*



Vigilad su espalda. *Que ese enorme perro no os vea jamás. Id despacito y que nunca gire su espalda. Os cascará.*



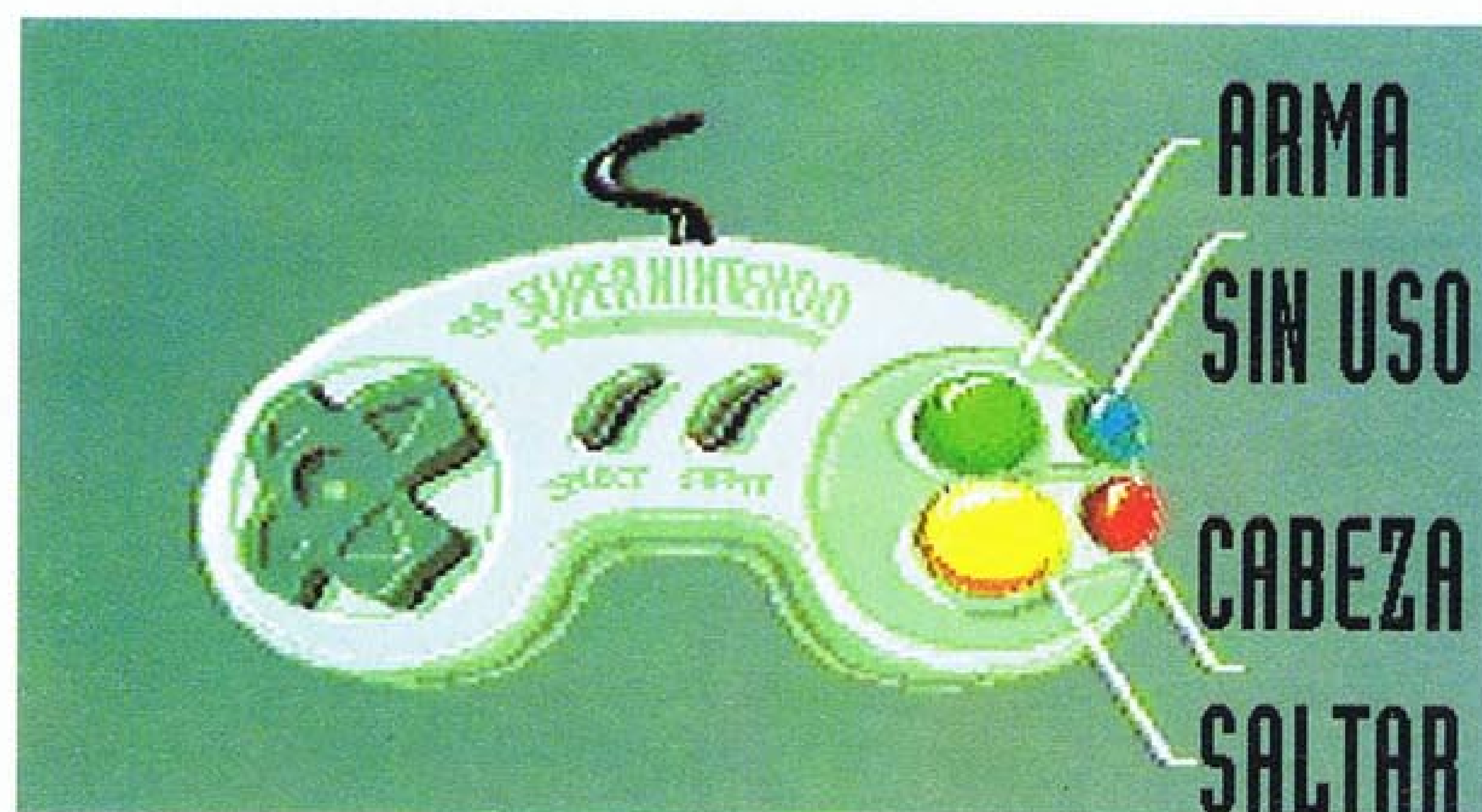
¡Puaaaag! *El mono no es lo peligroso. Lo realmente fastidiante es esa mezcla de ojos que pulula por la pantalla.*

La lombriz que se coló en la historia de los videojuegos

Earthworm JIM


¿Sólo un bicho? A veces os parecerá que Jim tiene su propia personalidad.


Ejercicio de subida. Le hemos pillado infraganti. Y nos ha molado su escalada.



Controlando a la lombriz. Echad un vistazo al pad y quedaos con los botones, que enseguida explicamos sus aplicaciones. Veréis, lo del arma se refiere a una mortal ametralladora que vacía el cargador en segundos. Lo de saltar es obvio, pero intentadlo siempre, aunque lo veais difícil. A veces se engancha en cualquier borde. Y la cabeza, ¡ay amigo!, es el cuerpo enterito de la lombriz que sale del traje para liarse a cornisas, cascar a los malos o recoger objetos.

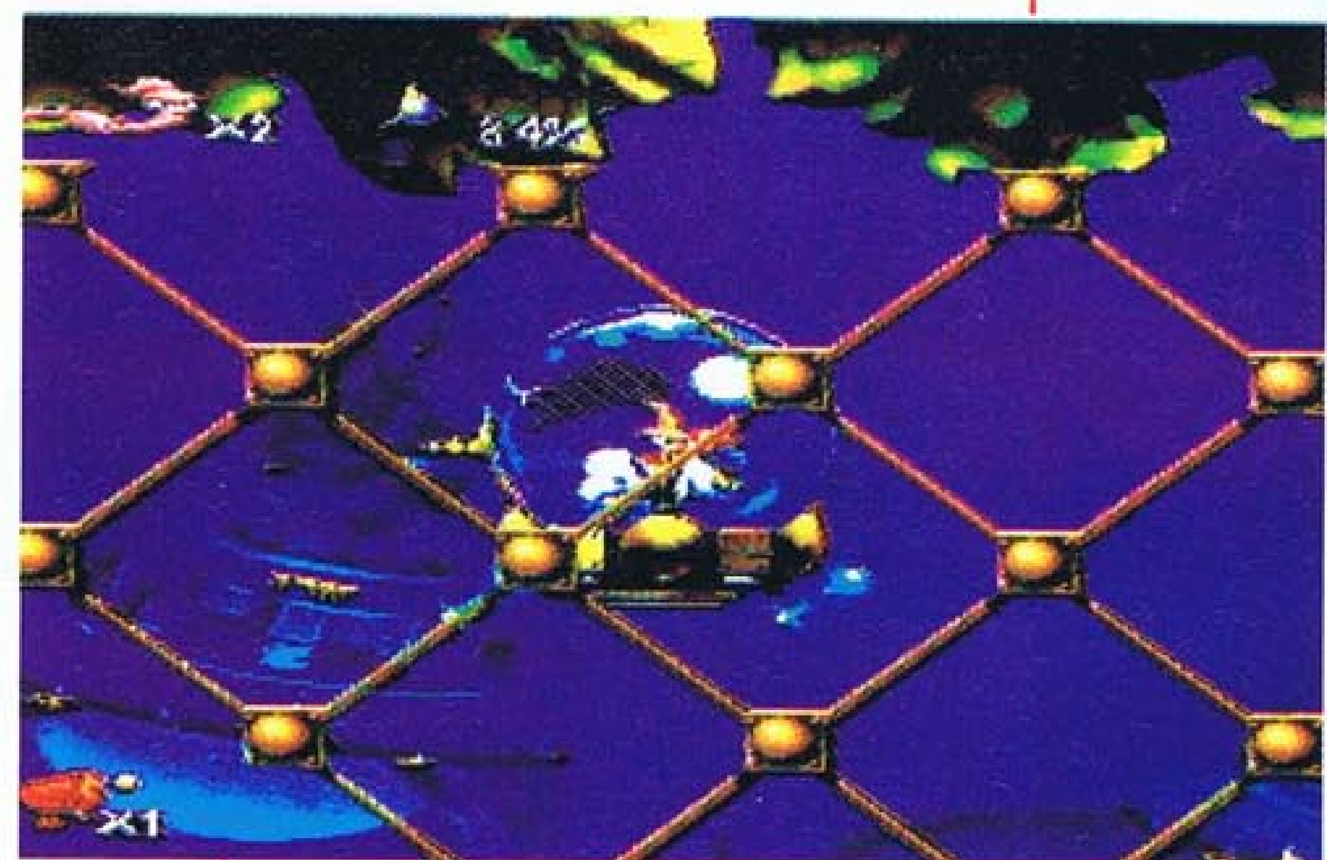

El traje. ¿Quién fue antes, el traje o la lombriz? Un premio para el acertante.


El pulgoso. Un consejo para aniquilar al chucho: tirad de la cabeza y no del arma.

El Capitán Nemo al habla

Si cuando decíamos que era difícil enclavar EAJ en un determinado género... Mirad por ejemplo esta fase. Toda ella transcurre entre **tubos acuáticos y mares cargados de pinchos**. Y luego, para colmo, controlamos una especie de **batiscafo con una cantidad limitada de aire en su interior.**

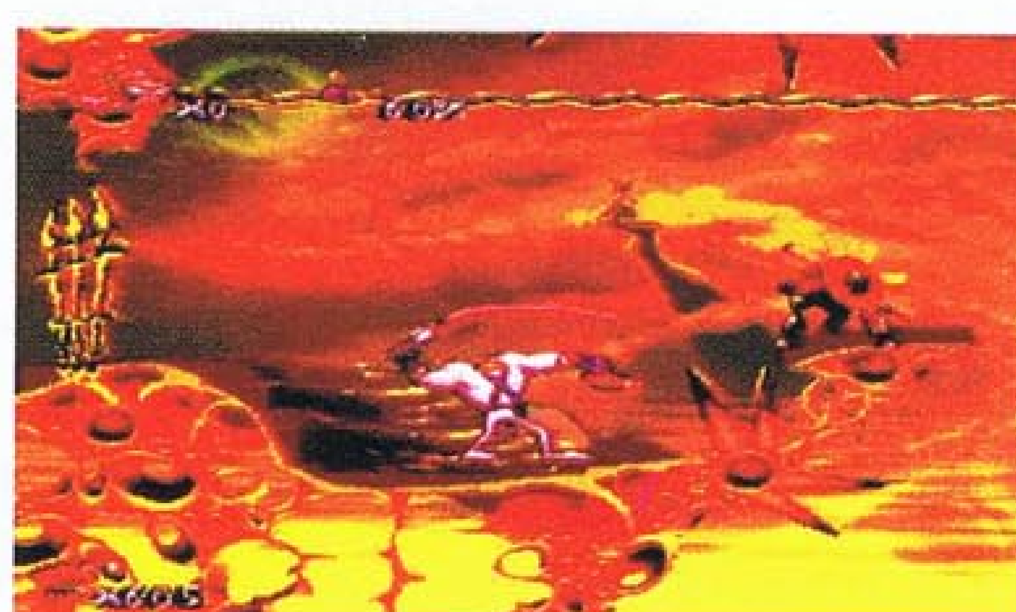
Podréis pilotar este **engendro mecánico** durante las **fases 5 y 6** del juego. En la primera bastará con que **lleguéis a los puntos de recarga de aire** sin problemas. Es decir, con la **cabina en buen estado**. En la segunda tendréis a vuestra disposición **99 segundos** para afrontar un delicado recorrido, en el que deberéis **apurar velocidad** y **habilidad** si no queréis salir de allí como el perro, o sea, trasquilados. Humillados.








Un juego multigénero. ¿Plataformas? Mejor vamos a decir que EAJ reune en su interior todos los géneros del mundo.


Abre la puerta. Basta un toque en la rueda con el látigo cabecero para que la puerta se abra... y vuelva a caer.


Energía divertida. Los ítems nucleares rellenan el marcador saludable de nuestro Jim. Providencial recogerlos.


El lindo minino. El ataque es espectacular, pero ¿y si os dijéramos que el depredador es un simple gatito?


Tecnología 10. EAJ es el primer juego que ofrece efectos de luz calculados en tiempo real.


Violento. El sonido de la ametralladora y la descarnada cara de Jim dejan clarito que al colega le mola disparar.

Earthworm JIM

grande que alguien ha tenido la osadía de incorporar al chip de la Super. Ni FX, ni modo 7, ni miles de zooms acaparando protagonismo, el invento de la lombriz **insufla oxígeno a la depauperada categoría plataformera** y rellena de nuevas ideas el cajón de sastre que más de uno tenía vacío desde hace tiempo.

La originalidad es el primero de los objetivos cumplidos en EAJ. Un animal de los que se arrastran, porque todavía quedan animales por convertir en mediocres mascotas, se ha saltado la barrera del gusto usual para empezar a vivir de las rentas. **Jim es su nombre y un traje espacial su mejor aliado.** Lo de Jim se debe agradecer a **Douglas TenNapel,** el diseñador en cuestión. Lo del traje se lo apañamos a un marciano bueno que sucumbió a las malas artes de un marciano malo. O sea que el tema empieza en el extrovertido enemigo de los cuervos, pero no termina en su apolínea figura.

Segundo factor superado: el diseño de los decorados. Las **16 fases** que prorroga el cartucho (10, si le quitamos las del Asteroide Andy y sus bonus) **resultan espectaculares, impredecibles y muy diferentes entre sí,** lo que es de alabar. Desde la montaña enclavada en el basurero al Buttville (un escenario plagado de pinchos y ganchos), pasando por el infierno, escenas submarinas, charcas enlodadas y otras sorpresas, lo cierto es que podemos



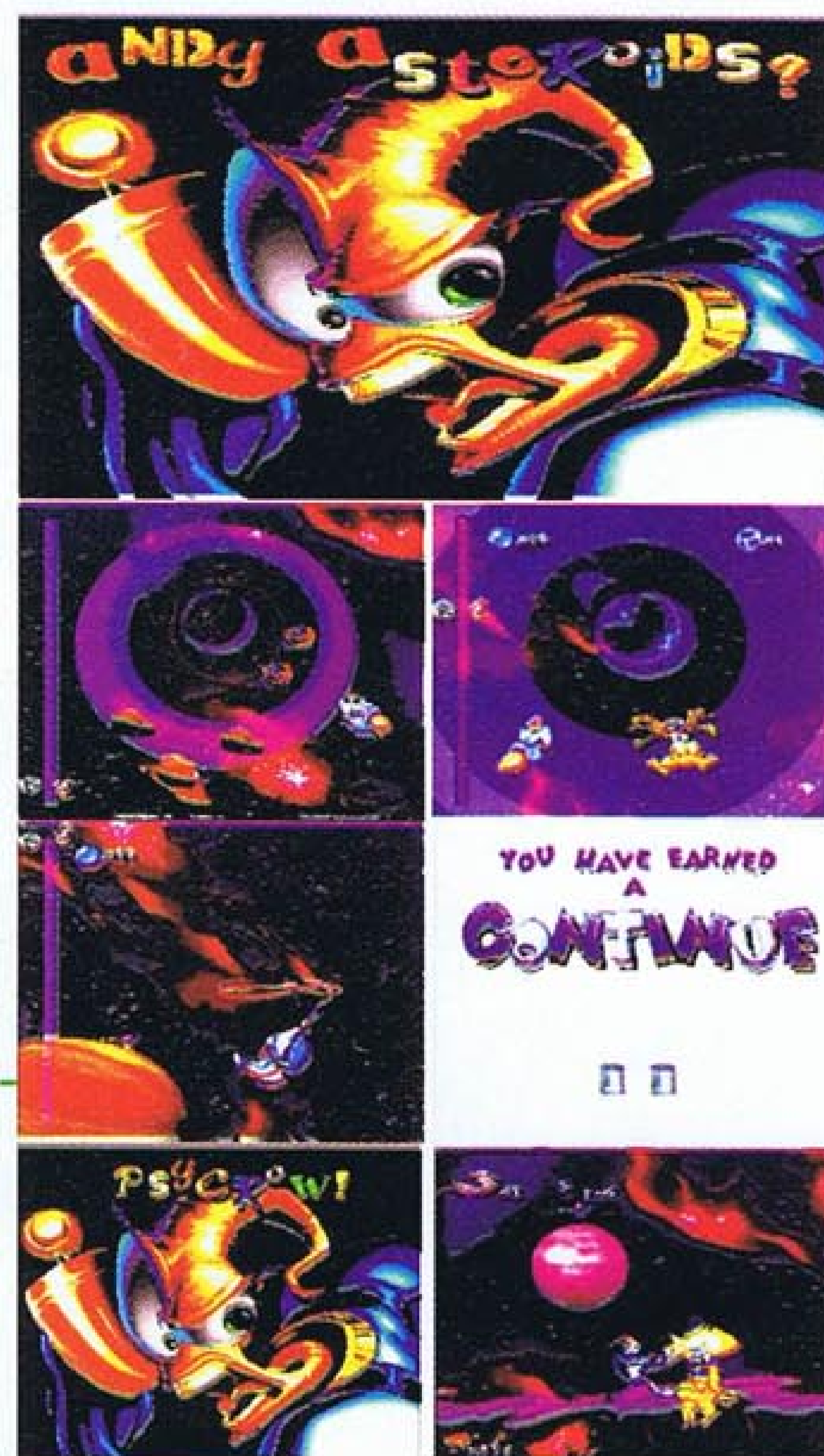
Las poleas tramposas. *Un minuto antes de llegar al final, la polea escaladora se desparrama. Atentos al salto.*



El infierno existe. *Casi al final de la segunda fase, un ejército de rocas punzantes os caerá encima. ¡A correr!*

Andy y sus burbujeantes bonus

En las **fases 2, 4, 7, 11, 13 y 15** *tendréis oportunidad de medir vuestra pericia conductora,* **compitiendo contra Andy en la Batalla de los Asteroides.** *Se trata de una carrera interplanetaria que se disputa en el interior de un enorme agujero de colores, muy al estilo de los Dan Dare de Spectrum. Allí encontraréis unas* **burbujas de color azul,** *meteoritos, pilas energéticas y una especie de esponjas con rayos alrededor, además, claro, del pulgoso enemigo. La cosa es sencilla,* **cada 50 burbujas obtendréis una continuación extra**, *las esponjas proporcionan inmunidad limitada y las pilas aceleran la nave. Y para pasar a la siguiente fase,* **tendréis que ganar a Andy.** *Valen choques y esas cosas, pero en el supuesto de que perdáis, no os quedará más remedio que enfrentaros con él en algo llamado* **Psycrow**. *Si queréis vencerle,* **aturdidle con la pistola** *y luego propinadle unos cuantos latigazos cabeceros.*





El arma definitiva. *La rata, nutria o especie similar se deja montar en la fase acuática. Es algo loca pero muy, muy voraz.*

La "parida" está perfectamente estudiada



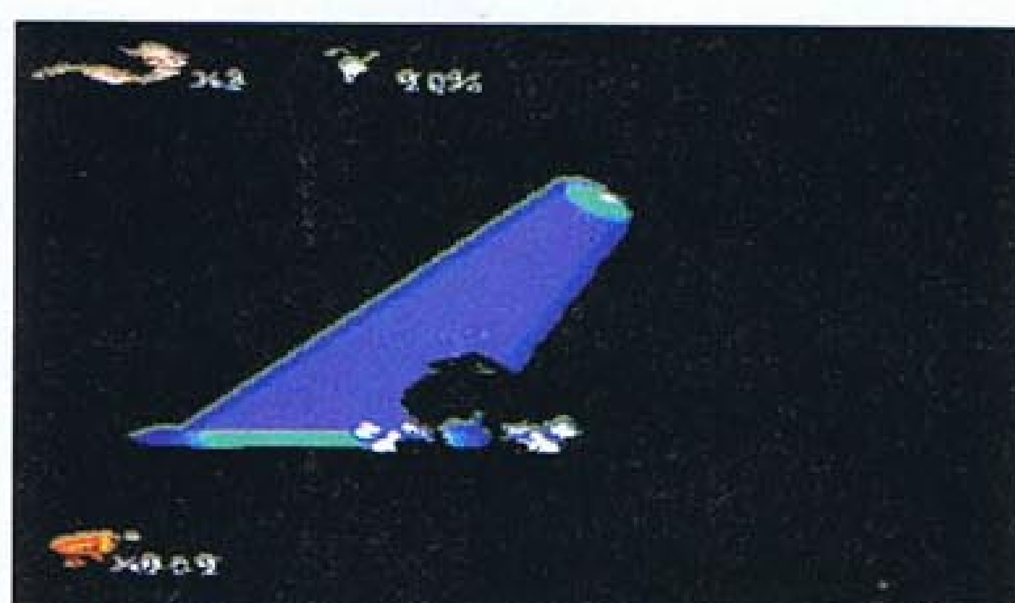
Al principio fue **el papel**, *y sólo el papel. Allí se crea la gallarda figura de la última lombriz, se da* **forma a sus atributos**, *se le busca una extensa gama de movimientos y se le integra en decorados hechos a su medida, es decir, tan* **refrescantes como él.** *Que este testimonio quede como tributo a la labor de artistas y diseñadores gráficos que plasman sus mejores ideas en simples pedazos de papel.*

Y vosotros, colegas, retened en la memoria el fondo de la cuestión. Que aunque este tipo de esquemas se suele practicar antes de programar un juego, los que hemos recibido de **Shiny** *son tan geniales y, sobre todo, tan abundantes* (**12.000 cuadros de animación**) *que a uno le ha dado por pensar si todo lo planteado o escrito ha cabido en este pedazo de juego.*





Vencer al monstruo. *Para que el monstruo caiga, sólo tenemos que empujarlo contra las rocas. Y limar la cuerda.*



A oscuras. *Una subfase del juego recibe de esta guisa al personal. Sólo un par de focos y eso sí, muchos enemigos.*



El gato de antes. *Si no queréis ver a un monstruo en acción, evitad que el gatito tropiece con los precipicios.*

¡Ay madre, qué desmadre!

Instantáneas de EAJ. *Unas cuantas* **imágenes graciosas, cotidianas y desparramantes** *de lo que espera a los jugadores más avezados en las entrañas de Jim. Echadlas un ojo y quedaos con la compostura de la vaca lechera, el careto de Jim, sus habilidades, sus movimientos y ese monstruo que nos quiere devorar allende la charca de la desidia. Si lo que habéis extraído del recuadro coincide con algo parecido a una fiesta bakalaera, con más ritmo que la música house y más potencia que un BMW M-3, es que hablamos de lo mismo.*

La última comedia escrita en videojuego



Según palabras del productor de Earthworm, **Dave Perry**, *la auténtica base del cartucho es* **el humor**. *A él responden los gritos de Jim, la cara de embobado cuando ve a la que cree su chica, el lanzamiento de la vaca a poco de empezar a jugar, las* **animaciones del colega** *en cuanto le dejáis un momento quieto y, en fin, los mil detalles que descubriréis en breve. Y es que EAJ ha sido diseñado y concebido en* **plan comedia**, *con el objetivo elogiable de* **hacer reír, gustar y satisfacer**. *Los decorados son graciosos, algunas fases del juego resultan absurdas, los enemigos hacen reír y llorar al mismo tiempo y hasta la explosión final tiene la suficiente carga de humor como para no desesperarse. Lo dicho, hacía falta algo así. Veremos* **la reacción de la censura.**

Super Stars

Earthworm Jim

dar fe de lo desbocado de la imaginación de Shiny. Encontraréis visiones lúgubres, trozos explosivos, atardeceres impresionantes y, en suma, un cúmulo de buen hacer.

La técnica de juego es el tercer factor que os maravillará. **No es estrictamente un juego de plataformas, tampoco es el típico arcade sencillote y vulgar, ni siquiera acumula la acción de siempre.** El brete supone una mezcla de todo, en la que metralleta en ristre, saltos imposibles y enemigos fuera de lo común hacen un esfuerzo conjunto por poner las cosas más difíciles todavía. Así que a buscarse la vida, que **en este juego hay muchas cosas por descubrir,** y si ya os costará trabajo pasar de fase, no os imagináis los escondrijos que os dejaréis en el camino. Lo dicho, descarado, y a veces sumamente cruel.

Si después de leer todo esto no habéis encontrado nada nuevo, es que os faltan dos sencillas cosas. Una, juntad a capón todo lo comentado, metedlo en una coctelera y dadle marcha. Animad la combinación con **24 megas, soberbia tecnología, un sistema idílico de programación y otro de animación,** y veréis qué sale. Dos, **compraos el cartucho, porque no todas las cosas que sentiréis al jugar son tan fácilmente transmisibles.** Y no, no es que siempre aconsejemos lo mismo, es que en juegos así hay que apostar fuerte. Por cierto, por si hemos olvidado algo, no dejéis ni un pie de foto ni un recuadro por leer. Sacaréis más cosas en claro.



Casi al final. *La fase más complicad y puntiaguda espera, paciente, al final. Para que lo sufras más todavía.*

Está en acción

- El humor y el desparpajo.
- Los movimientos, animaciones, músicas, género casi infinitos, todo en una palabra.



El humor. *De nuevo es el rey de la comedia. Ahí veis al señor traje saludando al tendido. Mientras, la lombriz sufre.*

No está en acción

- Quizá sea demasiado difícil.
- Busca un jugador muy cualificado.



Original hasta en las bestias pardas

Tienen más vidas que un gato, les fastidia una eternidad perderlas y buscan continuamente el punto flaco de Jim. Con todo, impresionan, resisten y desparraman por completo. Son los ***enemigos de fin de nivel*** *y pueden ir desde* ***un cubo de basura*** *a* ***unos ojazos de impresión en noche cerrada****, pasando por la gallina clueca, el monstruo del pantano, un gran pez o un* ***ejecutivo provisto de maletín****. Antes de que los veáis, habréis tenido que luchar lo indecible, aguantar y sufrir más de la cuenta. Pero chicos, el placer que da tenerlos enfrente es casi físico. Otra cosa es acabar con ellos, pero eso formará parte de la gran guía de posteriores meses.*





PRESENTS

VIRGIN
Shiny Entertainment

Megas: **24** Vidas: **4**
Continuaciones: **De 1 a 6**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
De difícil denominación. Vamos a quedarnos con una combinación entre acción, agresividad y violencia, en un ambiente plataformero con ansias de humor.

• Desarrollo:
En total hay 16 fases, pero a la hora de la verdad quedan 10 de las de jugar en serio y 6 sobre seminave espacial con objeto de llevarse a casa una continuación.

• Tecnología:
Es el primer juego con efectos de luz calculados en tiempo real. Emplea la ya conocida técnica ANIMOTION y un nuevo concepto denominado TAOS.

• Duración:
Es el cartucho de las Navidades del 94, del 95 y del 96. No sólo porque EAJ sea un juego casi imposible, sino además porque no pasará de moda fácilmente.

Gráficos — 96
Jim es tan original como sus enemigos y los decorados son una fuente de sorpresas.

Sonido — 97
Misterioso a veces, otras bakalaero, armónico cuando hay peligro y hasta clásico.

Movimiento — 97
La animación de Jim es excelente y, cuando veas todo lo que hace, caerás enamorado.

Jugabilidad — 93
Es tan difícil como cabría suponer. Mejor, así te costará un tiempecito acabártelo. Por lo demás, y si eres hábil, perfecto.

Entretenimiento — 97
Un juego divertido, ágil, violento, descarado y con todas las cualidades de la nueva era de cartuchos no podía ser aburrido.

Opinión
Por Giancarlo Vialli

Resulta curioso que Virgin distribuya la ópera prima de su hijo prófugo Dave Perry, huido de la casa inglesa en circunstancias no mencionables. Pero es que en este negocio no hay trabas para lo comercialmente potente, y ¡vive Dios! que EAJ lo es. Earth Worm Jim es lo último en "cool games" que uno puede echarse a la cara, el penúltimo Ambi Pur que la Super necesitaba para renovarse o morir.

Recomendación
Adolescentes y gentes más adultas. El juego es fuerte y muy complicado.

97



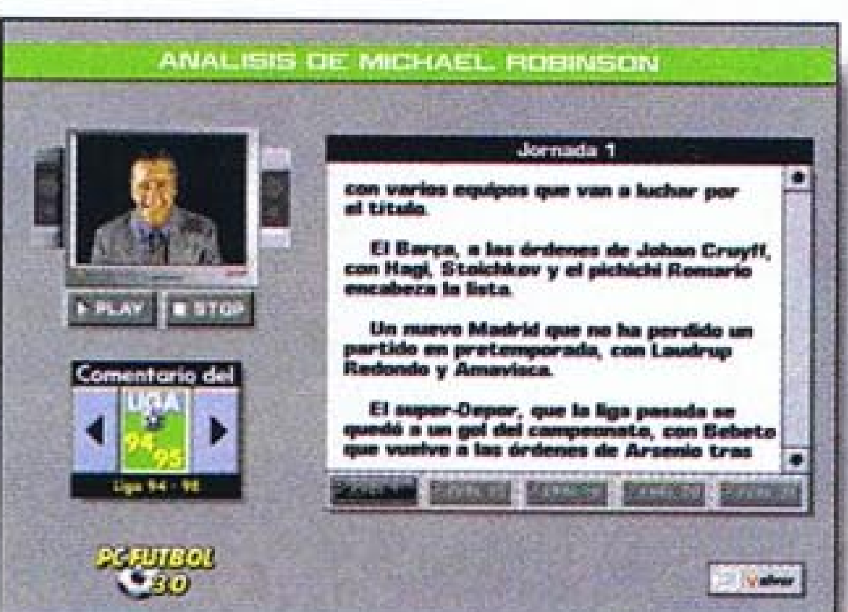
PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.

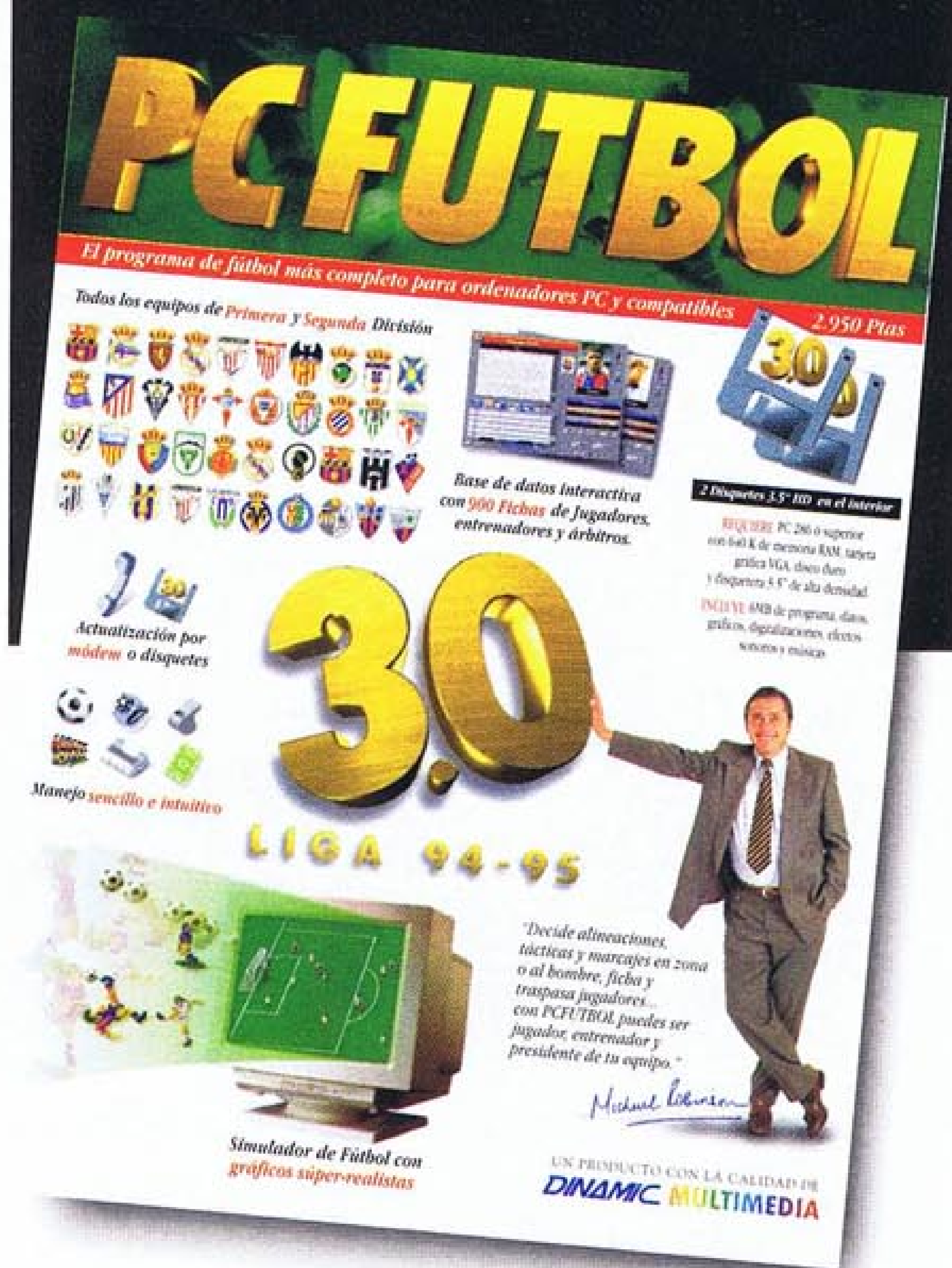


Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc… Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.



Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.

Presentamos PCFUTBOL 3.0, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de fútbol.





La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc…



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc…



Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Siéntate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.



Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75



6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:

2.950 Ptas.

YA A LA VENTA EN KIOSCOS Y TIENDAS DE INFORMATICA

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❏ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad..............................Código postal..........................
Provincia..............................Teléfono(.......)........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..............................
Firma:

FORMA DE PAGO

- ❏ Contra reembolso
- ❏ Visa
- ❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........./........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

RISE of th[e Robots]

La lucha del futuro, en tiempo presente

En un futuro no muy lejano, puede que **las máquinas gobiernen el mundo**. Pero no os creáis que va a ser como si ponéis a una batidora de ministro del Interior, no. Os estamos hablando de robots hechos y derechos, con peor pinta que vuestro hermano cuando se acaba de levantar. O por lo menos así es como aparecen en **Rise of the Robots**, la nueva **fábula futurista con envoltorio de juego de lucha** que llega a la Super vía Acclaim y Mirage, y tras un curioso baile de distribuidores.

La acción os sitúa en la planta **Metropolis 4**, perteneciente a una empresa de manufactura de **robots industriales y militares llamada Electrocorp**. Allí los tiempos avanzan que es una barbaridad, y se han propuesto **sustituir a los trabajadores humanos por un androide llamado Supervisor**. Lo que pasa es que el androide en cuestión es un espabilado que **reprograma al resto de robots y organiza una revolución en la factoría**. La única forma de parar el desaguisado pasa por introducir un **cyborg en constante comunicación** con la división de información e investigación de Electrocorp. Aquí empieza la aventura y vuestra misión a los mandos de Rise of the Robots.

Como se desprende del argumento, en el **modo historia controláis a un cyborg** que se inmiscuye en la factoría (no podéis jugar con ningún otro personaje) y se enfrenta consecutivamente a **cinco robots en combates uno contra uno** hasta llegar a las fauces del Supervisor en persona (¿o sería mejor decir en tuercas y tornillos?). El hecho de que los protagonistas no tengan forma humana se traduce en unas **luchas algo frías**, diferentes a



Tu agilidad te salvará. *La habilidad del Cyborg es fundamental para vencer en el combate contra el Builder Droid. Si dejáis que os acorrale, su fuerza puede haceros picadillo.*

Los nuevos soldados de plomo

Loader Droid



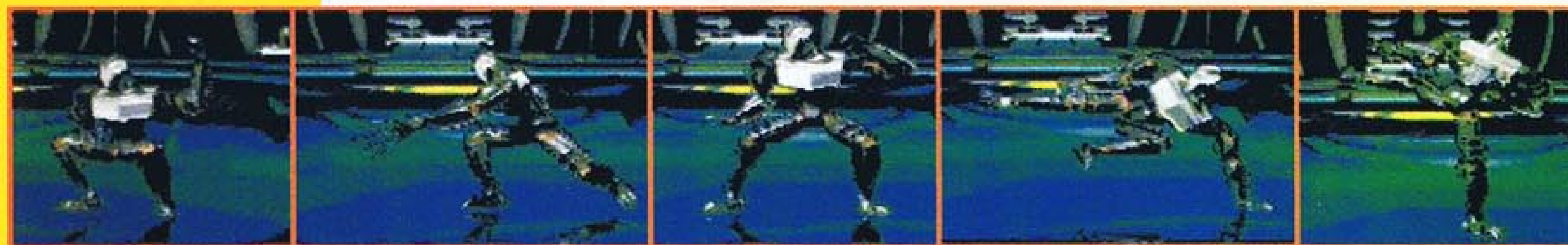
El primer robot que Electrocorp produjo en masa. Es **lento y pesado**, *pero su tronco es relativamente ágil. Inteligencia: baja. Potencia: baja.* **Habilidad: pobre**. *Punto débil: su velocidad. Punto fuerte:* **Sólida construcción**.

Cruiser Droid



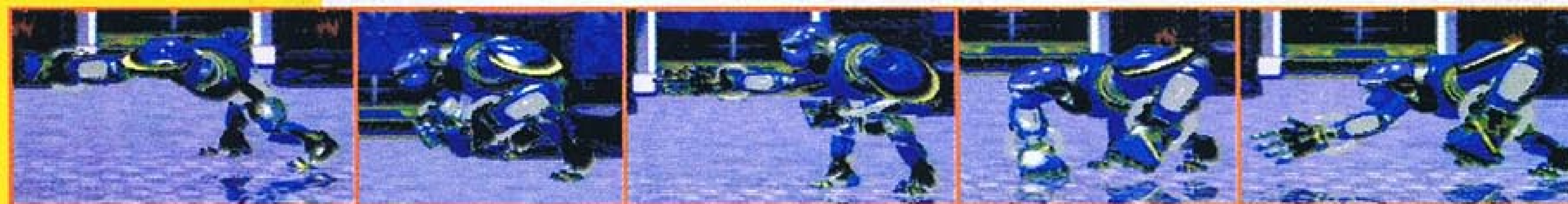
Diseñado para destruir robots en mal funcionamiento. Es **rápido y ágil**, *y posee unas largas extremidades. Inteligencia: media. Potencia: media. Habilidad: pobre. Punto débil: cabeza y extremidades. Punto fuerte: su agilidad.*

Soldier Droid



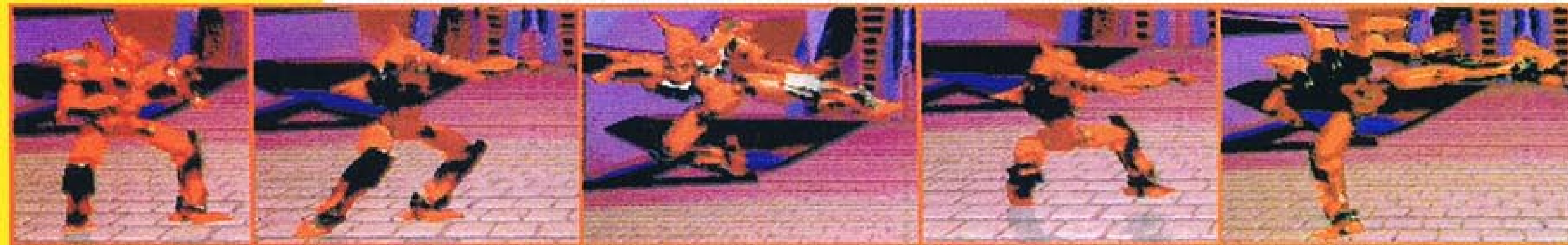
Una máquina de guerra sin ninguna utilidad comercial. Inteligencia: alta. **Potencia: buena**. *Habilidad: buena. Punto débil: su armadura. Punto fuerte: agilidad e inteligencia. Supone una* **amenaza alta** *para el cyborg.*

BHF03 Builder Droid



Empleado para transportar cargas pesadas. Tiene un enorme cuerpo y unos **brazos poderosos**. *Inteligencia: baja. Potencia: alta. Habilidad: media. Punto débil: piernas, velocidad. Punto fuerte: brazos. Poder táctico limitado.*

Fighter Droid



Diseñado para el **combate sin armas**. *El Supervisor le ha elegido escolta personal. Inteligencia: alta. Potencia: buena.* **Habilidad: excelente**. *Punto débil: ninguno. Punto fuerte:* **Agilidad, inteligencia, velocidad**.

e ROBOTS



Inteligencia militar. *Se llama Military Droid, y cuentan de él que es una máquina de matar. La verdad es que, después de enfrentarnos a él, podemos ratificar esas palabras.*



Bloquea o muere. *Un bloqueo a tiempo es fundamental para encajar los rápidos golpes de los contrarios sin recibir mucho daño.*



Un golpe especial... *Este ataque con el hombro es uno de los dos golpes especiales que puede hacer el Cyborg. Se ejecuta presionando Atrás, Adelante y cualquier botón.*



...Y otro de regalo. *Este cabezazo se consigue con esta combinación: Abajo, Arriba y botón de ataque.*



The Bodyguard. *El Fighter Droid es el penúltimo obstáculo antes de enfrentaros al Supervisor. Su enorme poderío es la razón por la que éste le nombró su guardaespaldas.*



¡Esto no debe pasaros! *Efectivamente, porque los brazos son el punto fuerte de este androide con aspecto simiesco. Ante todo, evitad que sus puñetazos os alcancen.*

Un personaje a un mando pegado

La relación entre **el cyborg** *y el* **pad del primer jugador** *constituye uno de los romances apasionados de la historia del videojuego. No, no es broma, resulta que este ser azulado* **es el único personaje de Rise of the Robots que se puede controlar desde el mando 1**, *tanto en el* **modo historia** *como en el* **modo versus**. *En éste último, el* **segundo jugador** *ha tenido más suerte y* **puede elegir a todos** *los robots enemigos excepto a su jefe.*



RISE of the ROBOTS

lo que hemos visto hasta ahora, pues cambian un pelín los usos y costumbres. Por ejemplo, los puñetazos altos a los que estamos acostumbrados han sido sustituidos por la extensión del brazo mecánico de uno de los robots (además, **sólo se emplea un botón para puñetazo y otro para patadas**).

A diferencia de otros juegos de este género, el **nexo de unión entre pelea y pelea** ha sido cuidado al detalle con la inclusión de **escenas de animación** correspondientes a vuestra comunicación con la base central. Desde allí se os informa de las características del próximo rival y se os ofrecen imágenes de su llegada. Espectacular.

Por lo demás, el **menú de opciones de Rise of the Robots no es demasiado amplio** ya que, **además del modo historia**, sólo incluye un **modo 2 jugadores** en el que, además, el **primer mando tiene que controlar obligatoriamente a nuestro amigo el cyborg.** El otro puede elegir a cualquiera.

Pues eso, que si queréis saberlo todo sobre uno de los juegos de los que más se ha hablado en los últimos meses, estudiad atentamente estas páginas. **Puede ser lo último que hagáis antes de que un androide se haga con el poder mundial.**



Yo sí controlo. *No nos extraña, porque manejar al Cyborg es de lo más fácil. Con deciros que sólo existe un tipo de patada y otro de puñetazo la cuestión queda zanjada.*

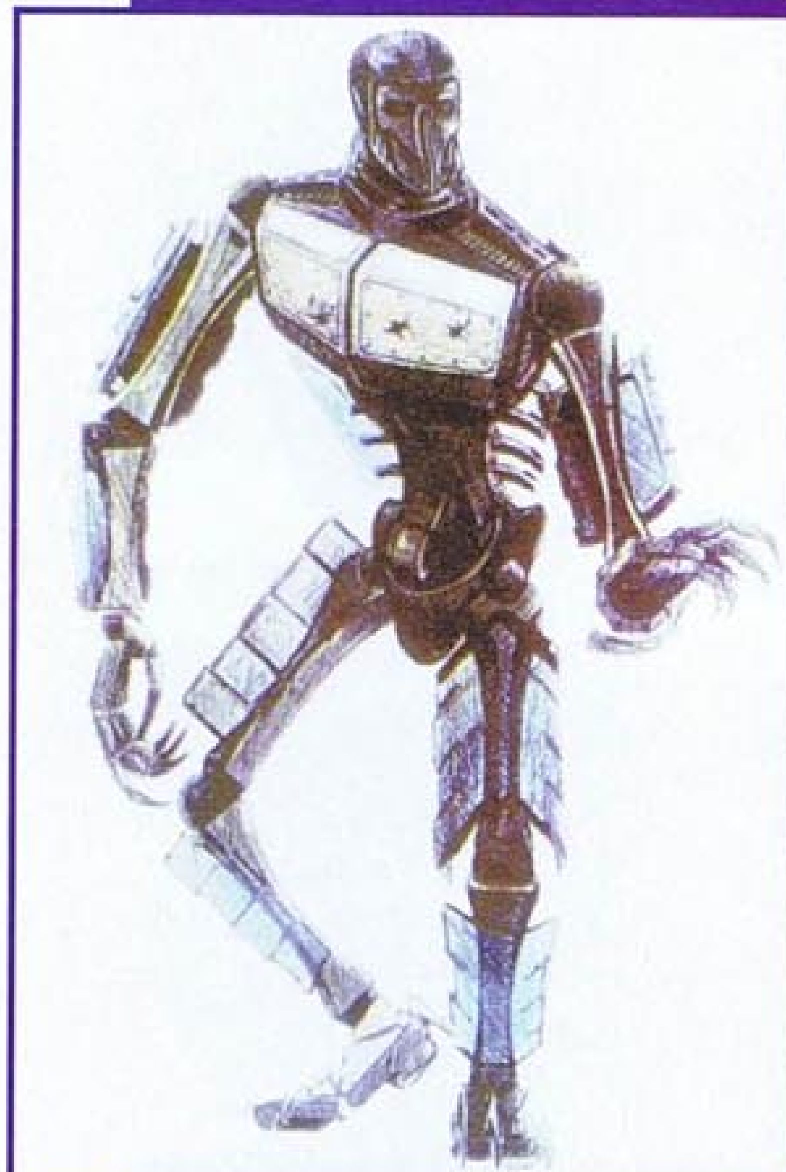


¿Y éste quién es? *Es el protagonista del juego, un Cyborg, que se pone a los mandos del panel de control cuando aparece la pantalla de opciones.*

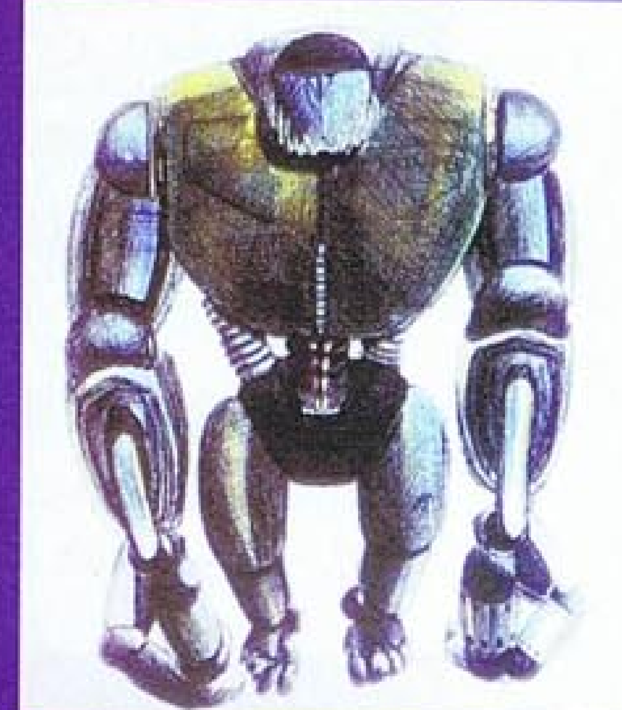




Tecnología al servicio de los robots



Como casi todos los juegos de última generación, Rise of the Robots también cuenta con trasfondo tecnológico. Esta vez los señores de Mirage nos hablan de una técnica llamada 3D Visual Contouring (contorneo visual en tres dimensiones). Se trata de un laborioso proceso en el que cámaras y luces son usados para crear las sombras y perspectivas de objetos 3-D, manipulados y animados en tiempo real. Los robots han sido modelados elemento por elemento y formados en sus dimensiones exactas. Posteriomente se unieron las partes según un orden estricto, lo que permitió a los programadores animar el resultado de una forma realista.







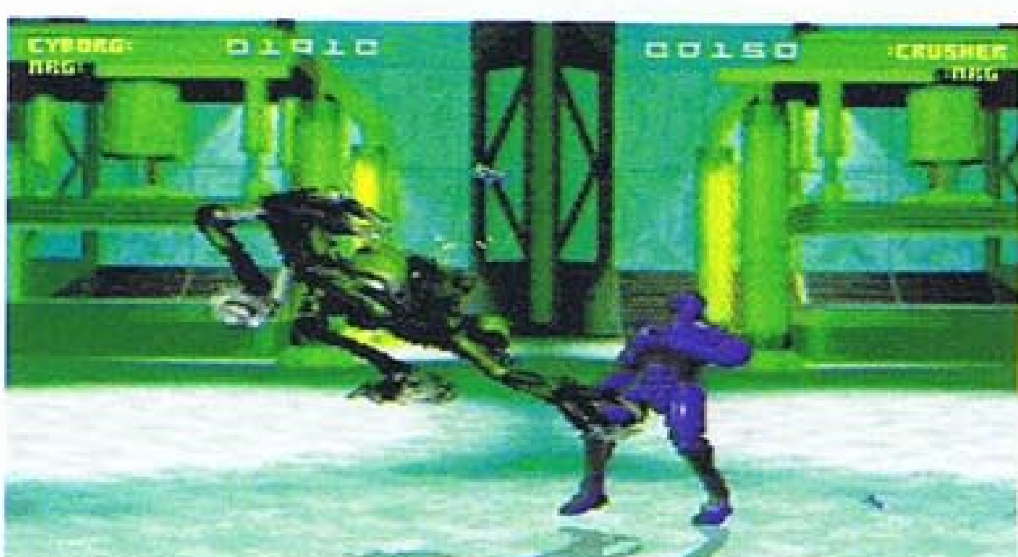
Frios como el acero. *Así son los escenarios de Rise of the Robots. Una buena sensación de profundidad y la ausencia total de elementos dinámicos son sus características.*

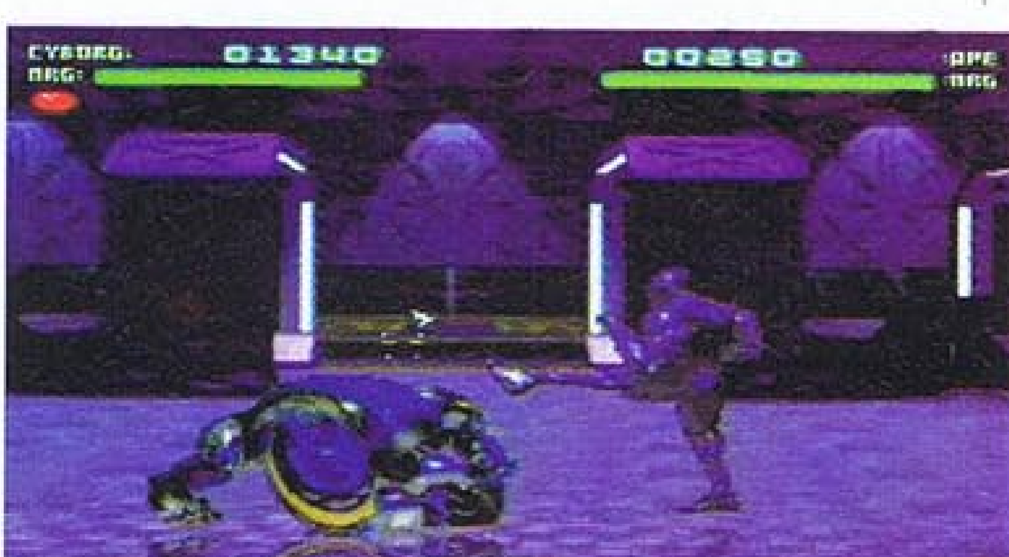


Música de autor. *La música del juego lleva la firma de un guitarrista de renombre: ni más ni menos que Brian May, el que fuera componente de Queen.*



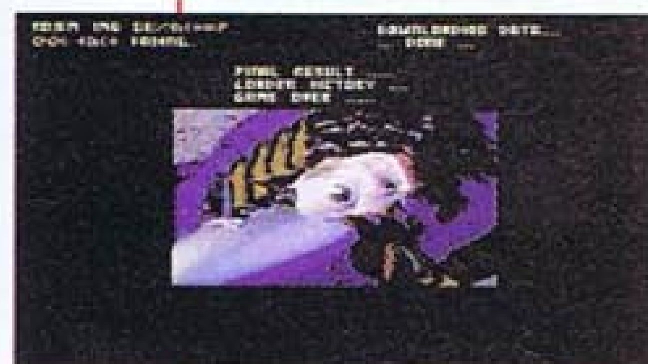
La araña metálica. *Sin duda, este verdoso personaje es uno de los que están mejor conseguidos de todo el plantel de robots que aparece en Rise of the Robots.*







La animación que nos une




Las secuencias de animación que dan unidad al desarrollo de los combates son uno de los puntos más brillantes del cartucho. **Entre pelea y pelea**, una comunicación con el cuartel general os permitirá recibir información sobre el siguiente rival, al que tendréis ocasión de ver en movimiento. Tampoco faltarán las correspondientes **imágenes del derrotado al terminar la lucha**. Por cierto, el ojo que os mira de forma patética es el del propio Cyborg protagonista después de ser convertido en fusibles. ¡No se puede ganar siempre!




ESTÁ EN ACCIÓN

• La buena pinta que tienen algunos robots y el realismo con que se mueven.




NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Muy escaso en jugabilidad.
• Los movimientos del cyborg.
• Pocos luchadores.

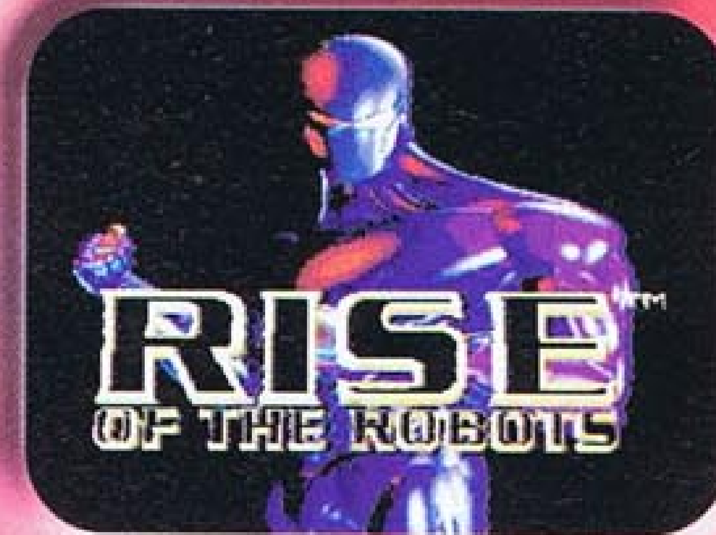





¿Y los modos de juego? Pues lo cierto es que no han salido muy bien parados, porque se reducen a dos: el tradicional modo historia y un modo versus muy "particular".

Combates a la carta. El menú de opciones os permite configurar tanto la duración de las peleas (en este caso no hay límite de tiempo) como el número de asaltos.



ACCLAIM
Mirage

Megas: **32** Vidas: **1**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Aunque los protagonistas suenen a lata y les salgan abollones en vez de moratones, estamos ante un clásico one-on-one de lucha.

• Desarrollo:
El modo historia a seis combates y un sólo protagonista. En el modo dos jugadores, el second player puede elegir a cualquier robot.

• Tecnología:
El relieve de los personajes es notable gracias al modelado y al tratamiento de los brillos y sombras. Notables también las animaciones entre combates.

• Duración:
Teniendo en cuenta el escaso número de personajes, no creemos que tardéis mucho en dominar el juego en los niveles más fáciles. Intentadlo en el "hard".

GRAFICOS — **86**
Sprites algo pixelados, pero por lo general muy potentes. Los escenarios, bien.

SONIDO — **82**
Brian "Queen" May elabora melodías inquietantes y buenos efectos metálicos.

MOVIMIENTO — **75**
El cyborg no responde bien a nuestras órdenes y escasean los golpes especiales.

JUGABILIDAD — **79**
Los personajes se nos quedan cortos (1 sólo Cyborg, 6 enemigos), pero prevalece el interés por conocer al Supervisor.

ENTRETENIMIENTO — **79**
Un juego curioso, agradecido para el espectador y algo frustrante para el que lo maneja. No hay buena respuesta.

Opinión
Por Tatoover

La idea de hacer un programa de lucha protagonizado por robots es buena, como también son buenos los efectos 3D reinantes en el cartucho de Acclaim. Pero ni idea ni técnicas suelen prevalecer sobre jugabilidad. Rise of the Robots presenta un único luchador que parece pesar toneladas. Y aunque la placa base refresca 32 megas, nos gustaría saber dónde han ido las opciones y algunos golpes especiales.

Recomendación
Para los que no quieren perderse ni una cita con la lucha en su Super Nintendo.

81

SUPER STARS

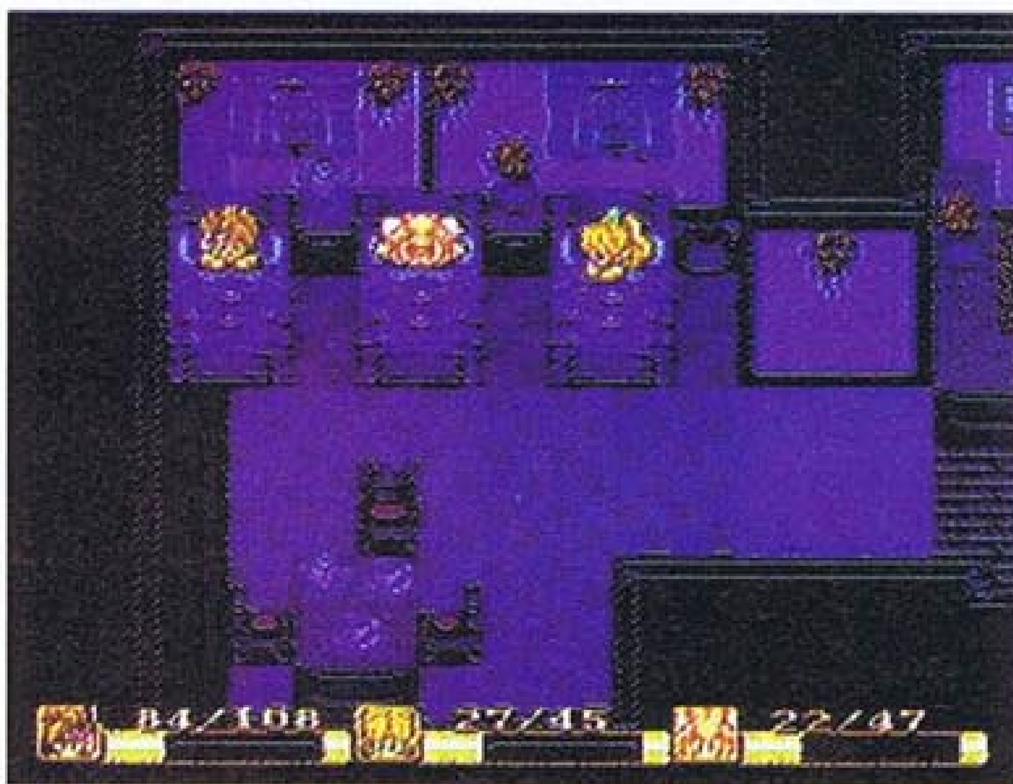
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Secret of

La magia japonesa ya está entre nosotros

Ésta es la historia de un árbol, **el Árbol de Mana,** que mantenía el equilibrio entre el bien y el mal; de una espada clavada en la roca que servía como sello para mantener ese balance; de un chaval que salió a dar una vuelta por el bosque, y de la metedura de pata que cometió al arrancar la espada de la piedra en que descansaba. También es la historia de un **cartucho japonés que ha causado furor en los EEUU y en media Europa;** de un RPG (Rol Play Game) del que os veníamos hablando maravillas desde hace meses; y, finalmente, de su feliz desembarco en nuestro país. ¿Su nombre? Seiken Densetsu. ¿No os suena? Bueno, quizá le conozcáis por Holy Sword Legend 2. ¿Todavía no? Está bien, a ver si **Secret of Mana** os resulta más familiar.

Pues sí, por fin vais a tener la oportunidad de involucraros en uno de los juegos más intensos, extensos y preciosistas que se puedan contener en 16 megas, una aventura que se va desenvolviendo ante vuestros ojos de una forma totalmente absorbente y al tiempo imprevisible, enormemente atractiva. Y es que, por una vez y sin que sirva de precedente, **la línea narrativa ha sido cuidada hasta el último detalle.** Square ha dispuesto un complejo desarrollo de la acción, que se ve ayudado por el **extensísimo mapeado** que queda por delante. A todo esto iréis de la mano de una genial **perspectiva aérea, diálogos constantes** (y en inglés) que tienen lugar con distintos personajes, y sugerente posibilidad de salvar la partida cada cierto tiempo. La combinación de todos estos elementos da co-



Felices sueños... *para los tres protagonistas y para vosotros, porque cada vez que entráis en una posada y pasáis la noche allí, tenéis ocasión de salvar la partida.*

Mana

Tres no son multitud

Dos personajes más se os unirán sobre la marcha para investigar de forma **simultánea**. El primero es **un duende** que aparece en la cueva del Enano. Destaca por su habilidad **lanzando hechizos.** Encontraréis a **la heroína** en el Castillo de Pandora. Sus **poderes curativos** os serán de gran valía.







ESTÁ EN ACCIÓN

- Que por fin llegue a nuestro país un cartucho tan esperado.
- La trama argumental de la aventura.







Hablando se entiende la gente. Los diálogos son uno de los puntos fuertes del juego. Lástima que estén en inglés.

El señor de los anillos

Para llegar lejos en Secret of Mana hace falta una buena dosis de estrategia y preparación antes de cada etapa del viaje. El meollo de la cuestión se encuentra en una serie de **anillos de órdenes que posee cada personaje,** y que **se pueden activar en cualquier momento de la partida.** Gracias a ellos podéis cambiar de arma, comprar equipo de blindaje, diseñar una estrategia de combate sobre una parrilla, lanzar un hechizo e incluso editar el formato de las ventanas de texto que aparecen en pantalla.













NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Que no esté en castellano.
- Quizá resulte difícil hacerse con los controles.



mo resultado las **70 horas de juego** que los creadores estiman necesarias para llegar al final de la aventura.

Además de esta base, **Secret of Mana** incorpora aspectos tan **novedosos y originales como la participación**, sobre la marcha, de **tres personajes** con características propias que avanzan simultáneamente, tanto si jugáis en solitario como si lo hacéis con dos amigos y el adaptador correspondiente.

Tampoco os olvidéis del planteamiento de las luchas, **basado en un sistema de porcentajes** que os indica el daño que puede infligir vuestro arma. A eso se añade el hecho de que cada vez que golpeáis a un enemigo adquirís **puntos de experiencia** que refuerzan vuestro poder, una fuerza que se ve también incrementada gracias a un útil sistema de compraventa de **objetos mágicos, armas o blindajes** para los protagonistas. De esta forma, la sensación de **autonomía de movimientos y de control de la acción y del destino de los personajes** a vuestro antojo es absoluta.

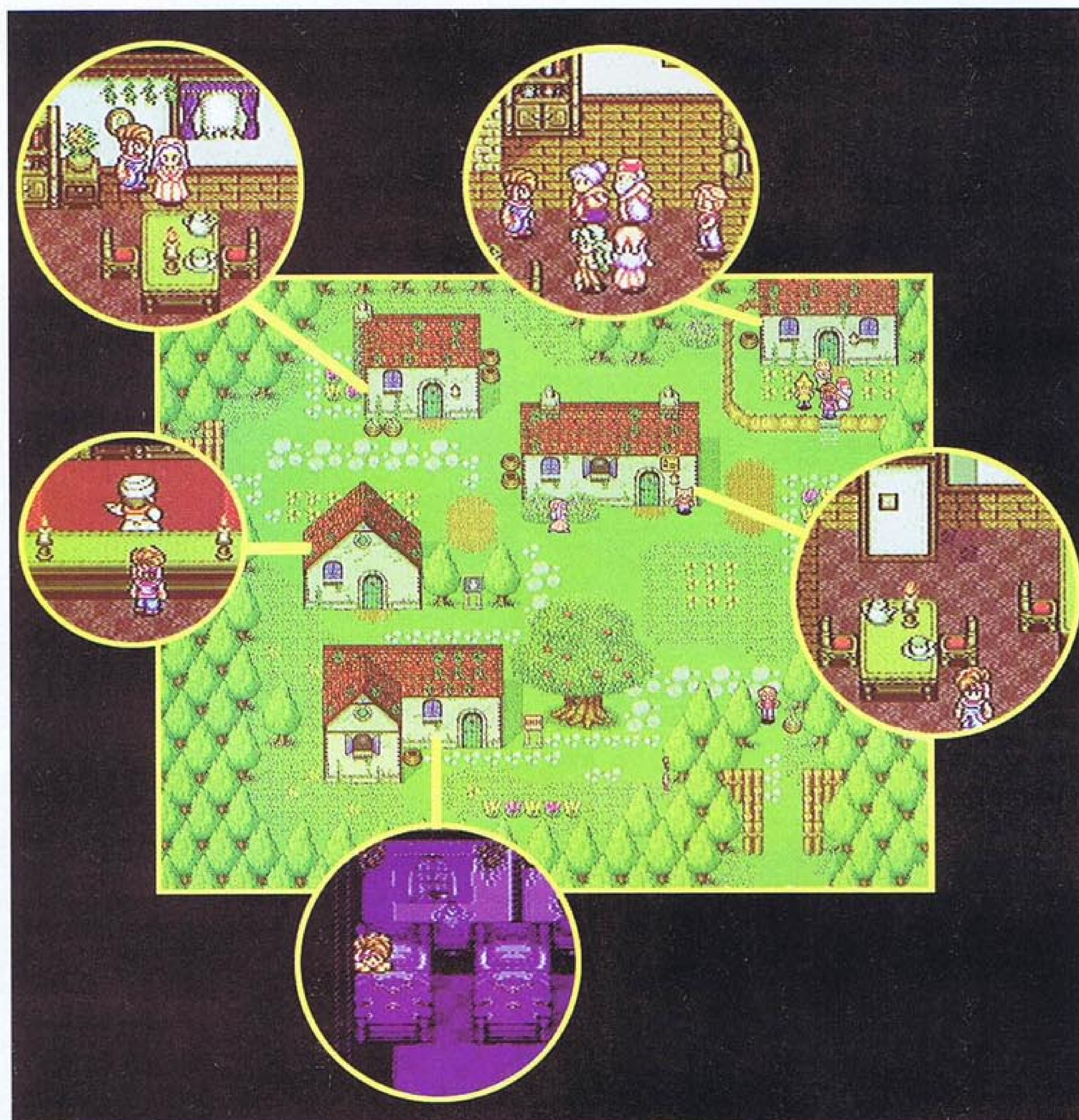
La llegada de **Secret of Mana** a España llena el vacío existente en nuestro país en lo que a este tipo de juegos se refiere. Esperemos que sea el primero, y no el único que aterrice.



¿Hay alguien en casa?

En su peregrinaje, el protagonista del juego visita **21 lugares distintos,** *entre pueblos, palacios, ciudades y castillos. En ellos está a salvo ya que, lejos de combatir, ha de limitarse a* **conseguir pistas e informaciones hablando con sus habitantes.**

Ante todo, procurad que visite dos establecimientos: **la posada,** *en la que salváis la partida si se queda a dormir, y* **la tienda de compra-venta** *de todo tipo de armas, objetos y blindajes. Así podréis reemprender el camino con las espaldas bien cubiertas.*



Así nace una leyenda

¿Una tarde de campo con tus amigos? ¿sí? Ten cuidado en la cascada porque podrías caerte. ¡Ves!, ¡te lo dije! Ahora la maleza te impide regresar a la aldea y necesitas algo para poder cortarla. Vamos a ver que hay por aquí... Hombre, quizá esa espada te pueda ayudar. Pero !cuidado!, ¡era **uno de los sellos que guardaban el Arbol de Mana!** *Ahora el mal está libre de nuevo y tú vas a convertirte en el encargado de impedir que se extienda. Así que abandona tu hogar y* **busca las 8 semillas del Arbol de Mana**. *Sólo de este modo se restaurará el equilibrio y podrás regresar sano y salvo con los tuyos.*













Toda la magia en un solo instante







Viajar **impulsados por la fuerza de un cañón** *o ser* **raptados por una tribu de Goblins** *y rescatados después por una muchacha, son sólo dos de las múltiples situaciones que viviréis en este juego.* **Momentos mágicos** *como ésos son los que hacen de* **Secret of Mana** *un cartucho diferente.*









Un buen chequeo. *Cada vez que salváis aparece un panel en el que se detalla el estado actual de la partida.*



A base de porcentajes. *Así mide la barra de la parte inferior la fuerza de vuestros golpes y la energía que os queda.*







NINTENDO
Squaresoft

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Si os gusta el rol, Secret of Mana es vuestro juego. Lo tiene todo: tres personajes simultáneos, hechizos, distintas armas, diálogos...

• Desarrollo:
Consiste en un enorme mapeado continuo que tenéis que recorrer en un orden determinado hasta encontrar las ocho semillas del Mana.

• Tecnología:
Esto sí que es estirar 16 bits: 70 horas de juego, batería que graba las partidas, extenso mapeado, pasajes de Modo 7 y tres personajes simultáneos.

• Duración:
Si los propios programadores afirman lo de las 70 horas, habrá que creerles. Y eso si no os atascáis en ningún punto. Total, que tenéis juego para rato.

GRAFICOS **92**
Los sprites son algo pequeños, pero la belleza y variedad del escenario es suprema.

SONIDO **97**
Una maravilla de banda sonora que se amolda como un guante a la acción.

MOVIMIENTO **94**
Autonomía de movimientos, manejo de tres personajes y abundante armamento.

JUGABILIDAD **89**
Desenvolverse con soltura puede resultar un poco espeso, pero las posibilidades son enormes. A poco que aguantes...

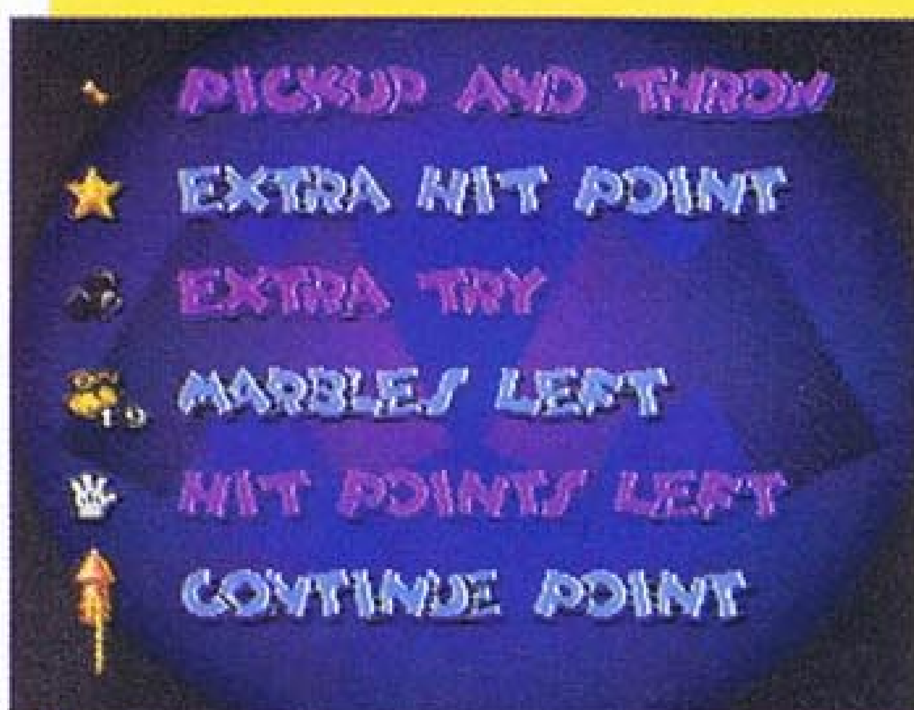
ENTRETENIMIENTO **93**
Un juego de los que engancha implacablemente. No hay lugar para la repetición ni para el aburrimiento.

Opinión
Por Javier Abad

Tras muchos meses de espera, Secret of Mana viene a confirmar que es un programa de lujo por muchas razones. Su fantástica estructura narrativa se ve acompañada por una espléndida banda sonora, la belleza y extensión del mapeado, o la profundidad y duración de las partidas. Dos únicas objeciones: la complejidad de manejo y los dichosos diálogos todos en inglés. Lástima lo de la traducción.

Recomendación
Una joya para adultos que no tengan prejuicios de ningún tipo hacia el rol.

93



Con un ratón y pocas cosas mas

*La **simplicidad** no tiene por qué estár reñida con la diversión, y Mickey Mouse parece saber mucho de eso. La **mecánica de Mickey Mania** se resume en saltar, esquivar, lanzar canicas y estar atentos a unos pocos **ítems**: las citadas canicas, estrellas que recuperan energía, unas orejas con continuaciones extra y cohetes como puntos de retomo. Suficiente para crear un gran juego.*

Mickey mania

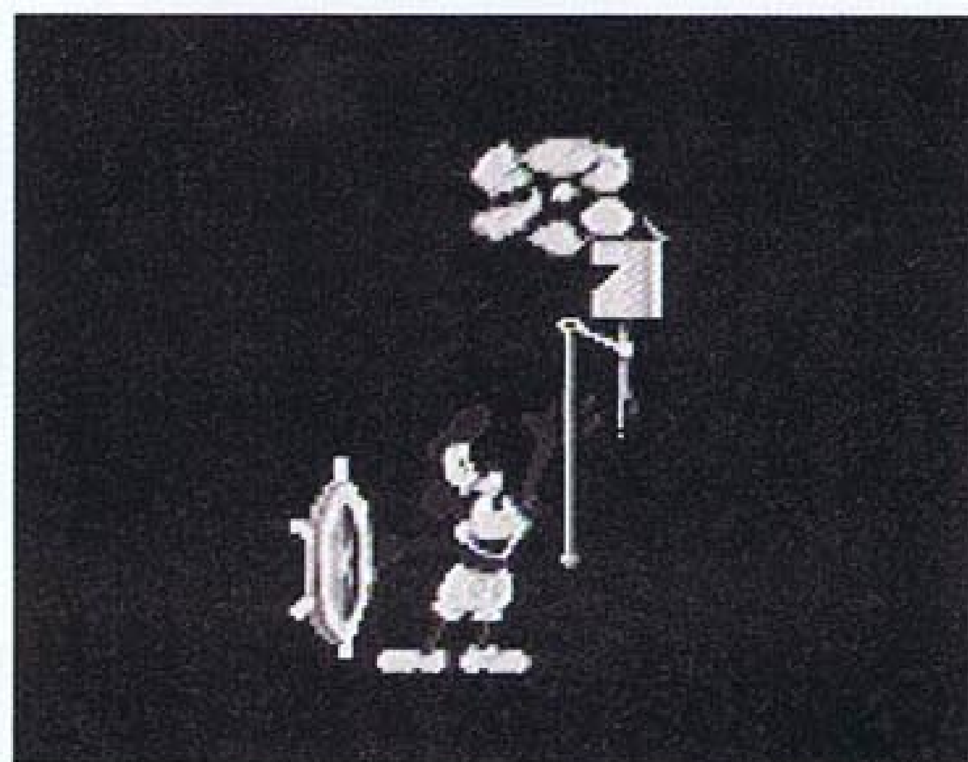
Un regalo de cumpleaños para la estrella de Disney

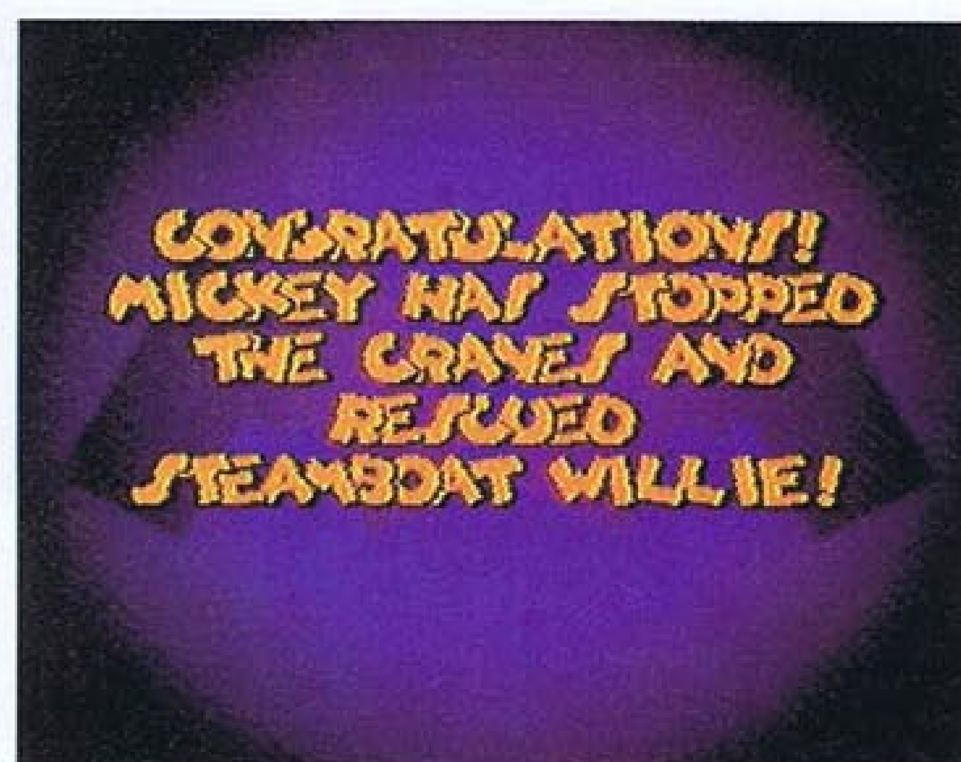
Para que luego digan. Las folclóricas casi centenarias estirándose la piel, ocultando arrugas inocultables y tratando de quitarse años por todos los medios y él tan campante. Ahí donde lo veis, **tiene ya 66 años y está casi como el primer día**, más aún, con mejor color que antes. Hombre sí, hay que reconocer que **nació en blanco y negro**, pero es que además el tío "salao" no sólo no oculta su edad, sino que **celebra sus longevos aniversarios por todo lo alto**. ¿Que de quién estamos hablando? Pues no se trata de ningún galán de cine (aunque pudiera serlo), ni de un político, ni nada por el estilo, hablamos del ratón más famoso del mundo: el único, el inigualable, el **incomparable ratón Mickey**.

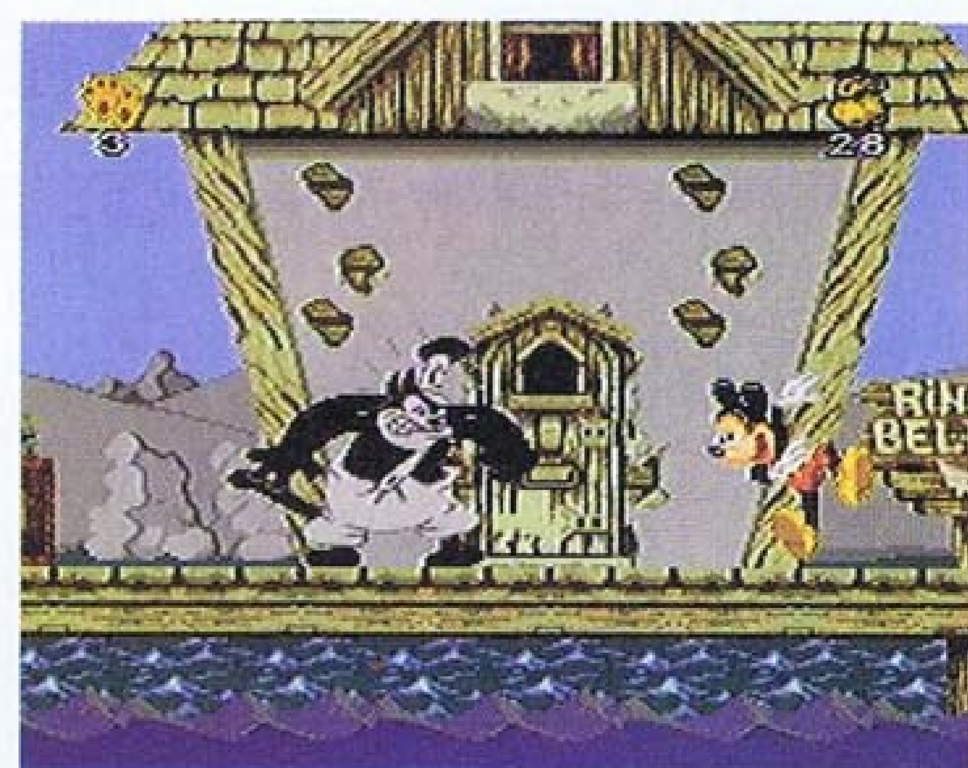
Mickey Mouse y Mickey's Dangerous Chase para Game Boy, **Mickey Mousecapade** en N.E.S. y **The Magical Quest** en la 16 bits son las anteriores ocasiones en que la estrella de Disney ha paseado su trapío por el mundo Nintendo (incluso hay otro título, el interesante **The Great Circus Mystery de Capcom**, que ya circula por los EEUU y estará pronto entre nosotros). Esta vez, sin embargo, **Mickey se nos ha presentando vestido con frac y pajarita**. Y no es para menos, porque nuestro amigo está celebrando su **66 aniversario** y ha querido festejarlo con **Mickey Mania**, un cartucho de lujo que **Sony Imagesoft** ha distribuido con gusto y que administra los **mejores momentos de la dilatada carrera** del ratón.

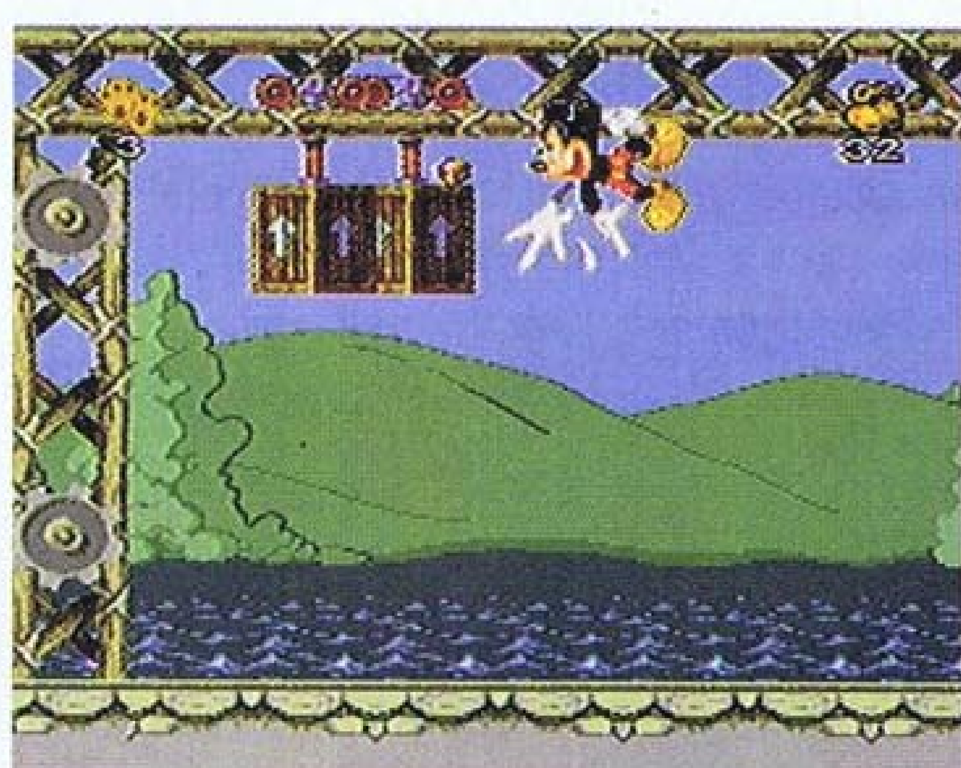
La aventura consta de **seis fases basadas en otros tantos episodios reales de los famosos dibujos animados. Recorre** desde **Steamboat Willie**, el primer corto en

Fase 1: Steamboat Willie 1928

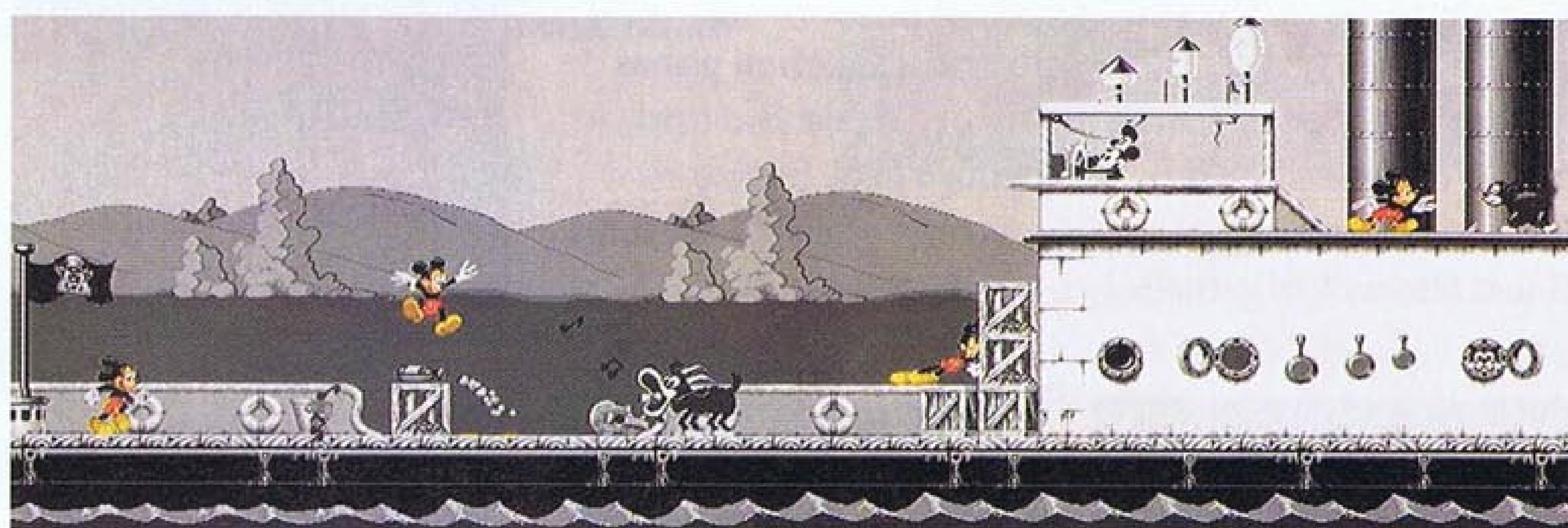






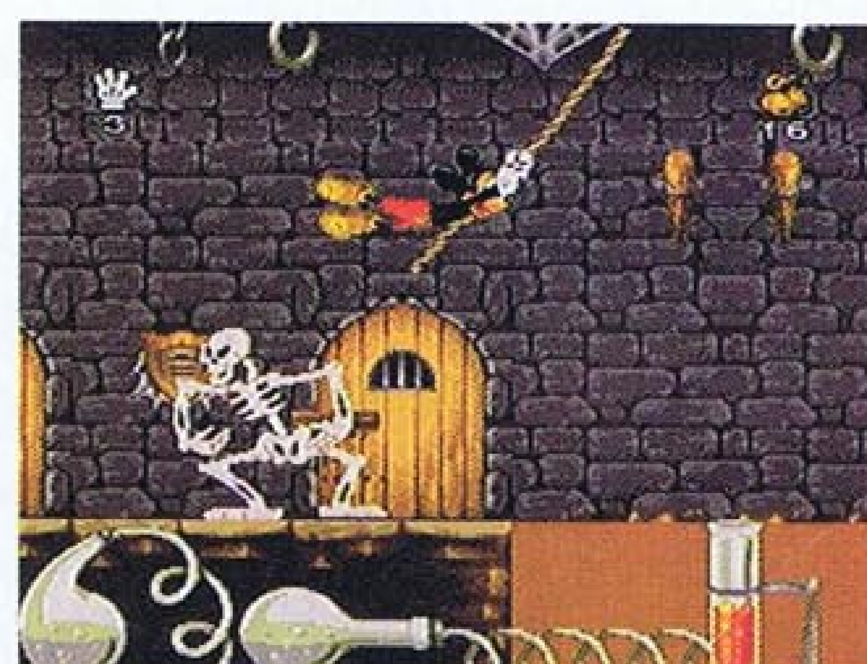


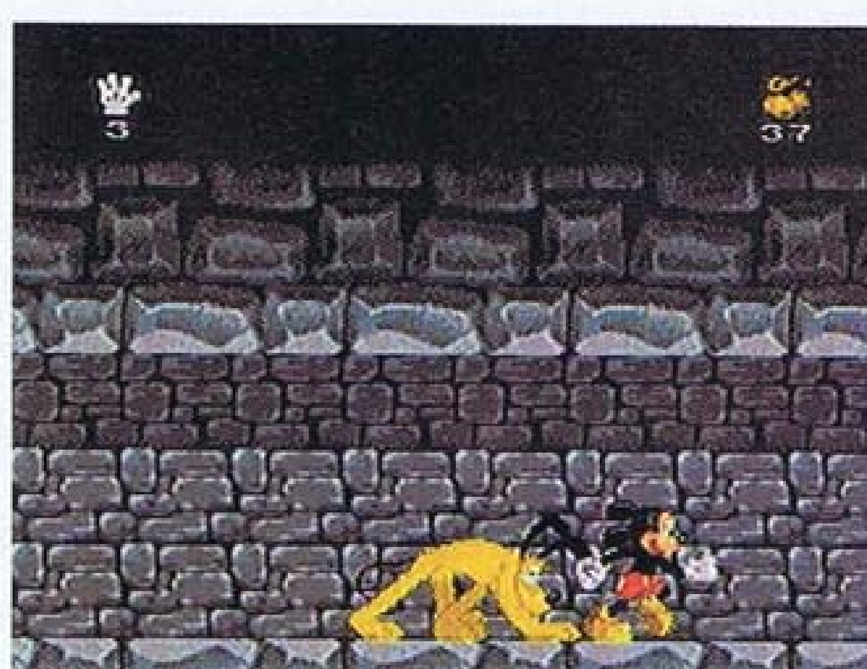
El comienzo de la **Mickey Mania** *se remonta al* **primer corto animado** *del ratón Disney allá por, precisamente,* **1928**. *Fijáos si el episodio tendrá solera que la* **mayor parte de esta fase presenta escenarios en blanco y negro**, *para no faltar al "colorido" reinante en ese momento.*
Controlando a un **Mickey de aspecto más modernillo** *que el que aparece al timón, vuestro papel consistirá en* **atravesar primero un coqueto barco de vapor**, *para llegar después a una zona de casas en la que aprendéis a emplear dos lances fundamentales a lo largo del juego:* **el salto y el lanzamiento de canicas**, *la principal arma de Mickey. Con ellas en retaguardia, el* **primer Pete Patapalo** *que aparece en la aventura será historia fácilmente. Y con ellas también, debéis destruir al enemigo final de la fase: una* **especie de máquina con cajones** *que se mueven y lanzamiento extra de bombas y muelles. Para cargarse al hostil, nada mejor que saltar sobre los susodichos, acabaréis con los engranajes. Es un* **comienzo curioso, agradable y no demasiado difícil**.



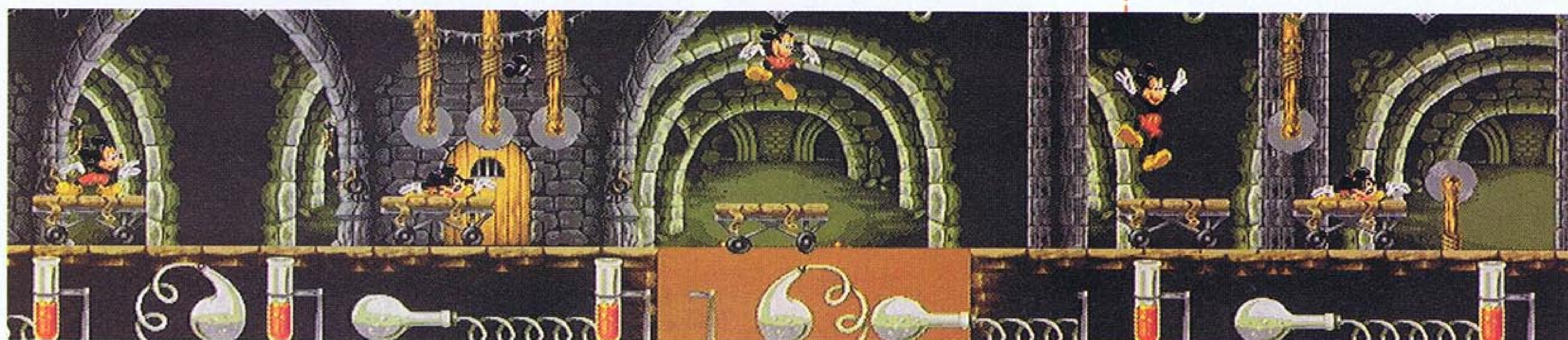
Fase 2: The Mad Doctor 1933







La segunda fase, ya en **color**, *lanza a Mickey al* **rescate de su Pluto**. *En el papel de enemigos, unos esqueletos desmontables que sueltan huesos cada vez que lanzamos una bola o nos subimos a su chepa. Ojito al rebote.*
En esta etapa nos quedamos con dos niveles: uno en el que **Mickey se desplaza a toda velocidad** *sobre una camilla y esquivando obstáculos, y otro, el anterior al jefe de fase, en el que el ratón debe* **preparar una pócima** *y luego calentarla para que explote ...*
Como guinda final, el **enfrentamiento** *con el* **Doctor lanzador de probetas**. *Si el ratón es rápido soltando canicas y supera los obstáculos con alguna que otra plataforma, el objetivo habrá sido cumplido con creces.*



Mickey mania

aparecer allá por **1928**, hasta **The Prince and the Pauper**, que nos acerca al año 1990. En cada nivel se sigue con **fidelidad la estética Disney** más todos los cambios que ha ido sufriendo el personaje a lo largo de estos años. Como muestra un botón: el **mapeado de la primera fase está en blanco y negro**, tal y como aparecía en el corto de animación original. Luego vendría el color...

Con este planteamiento y un **trasfondo de plataformas**, la gente de Sony (**Travellers Tales ha sido el grupo encargado de la programación**) ha aprovechado para tirar la casa por la ventana en el **aspecto gráfico**, presentando unas **animaciones y unos escenarios** a la altura de la estrella con las orejas más famosa de Disney. ¿Cuál es el resultado? Pues ni más ni menos que un **juego sobresaliente en su género**, el mejor regalo de cumpleaños que Mickey Mouse podría recibir. Y uno de los mejores presentes de navidad que todos los públicos deberían pensar para ya. Que luego el tiempo se echa encima y se queda uno sin stock.

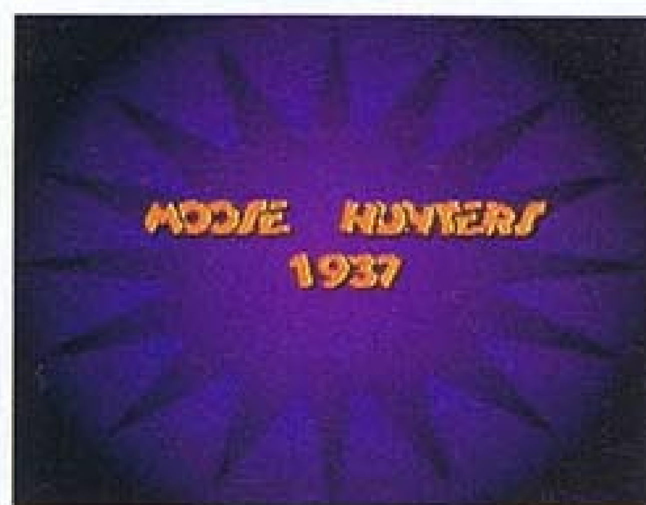
ESTÁ EN ACCIÓN

- *Recorrer la vida animada de Mickey.*
- *Que parezca que estamos ante el cartoon.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *¡Pocas fases!*
- *Que siempre controlemos a un Mickey demasiado actual.*

Fase 3: The Moose Hunters 1937







Estamos ante la **fase más corta** *del juego, pues se compone únicamente de* **dos niveles**. *En el primero, Mickey sólo debe avanzar procurando que ni ramas ni piedras impacten en su cuerpo. Tampoco debe perder de vista a* **Pluto**, *porque cada vez que el perro se dé la vuelta y señale quieto, querrá decir que* **se acerca un alce** *por su espalda y que hay que saltar.*

El segundo nivel es una demostración de **calidad técnica** *en el que Mickey* **huye de un alce** *enorme a la carrera. Presenta una* **perspectiva frontal sobre ágil modo 7** *que, si no quedáis embobados, tampoco ofrece mayor problema: saltad los obstáculos y recoged* **las bellotas** *que aparecen en el camino* **para no perder velocidad.**



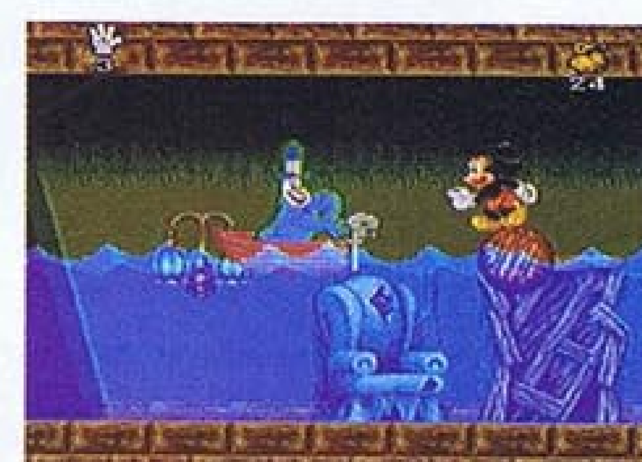


Fase 4: The Lonesome Ghosts 1937

Seguimos en la década de los 30, ahora enfrascados en un **asunto de cazafantasmas**. *Para empezar, Mickey debe* **encontrar un atajo**. *No está muy lejos, vamos, precisamente en el* **primer nivel de la fase**, *bajo el hueco que queda a la entrada de la casa.* **Pluto** *le espera allá abajo con una* **balsa que cruza el mapeado**.
En los siguientes niveles aguardan unos cuantos fantasmas, pocos, cuarenta o cincuenta, a los que **sólo se puede esquivar, no eliminar** *(¿será porque ya están muertos?). Aquí Mickey debe emplearse muy a fondo, porque las* **escaleras se vuelven planas** *súbitamente y las* **plataformas giran sobre su eje**. *Sirva como consuelo que en esta fase* **no** *existe* **enemigo final**. *El último tramo lleva a Mickey sobre un barril que flota en el agua y hasta* **"Lonesome Ghost Mickey", el gemelo a rescatar**.








Fase 5: Mickey and the Beanstalk 1947



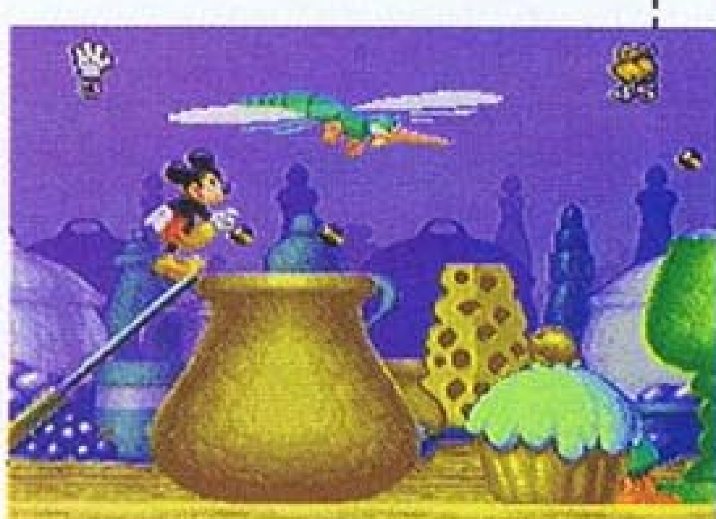




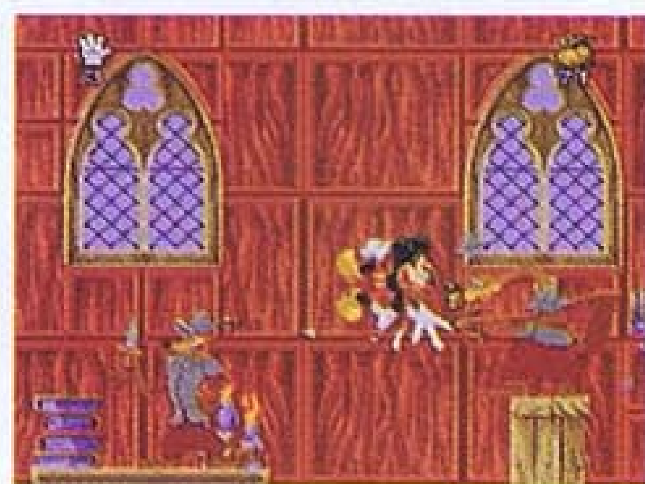
El cuento de **Jack y las Habichuelas en versión ratonil**, con un Mickey pequeñito y mucho insecto gigante de por medio. No suena muy alentador, ¿verdad? Pues intentad este truquillo: en la primera imagen de la fase aparece **Mickey entre dos mariposas**. Lanzad una **canica a la de la derecha** cuando os mire y, ¡sorpresa!, quizá podáis pasar de fase.
En este nivel abundan las **curiosidades**. La mejor sin duda, la **flor plataformera** que aparece cuando Mickey riega aquella maceta.
El **último nivel** trancurre entre flanes, azucareros y cucharas gigantes. No hay enemigo final, así que valdrá con encontrar al **gemelo** correspondiente montado sobre el corcho de una botella. Al final a la derecha. Y bien, todo está ya preparado para la fase final.

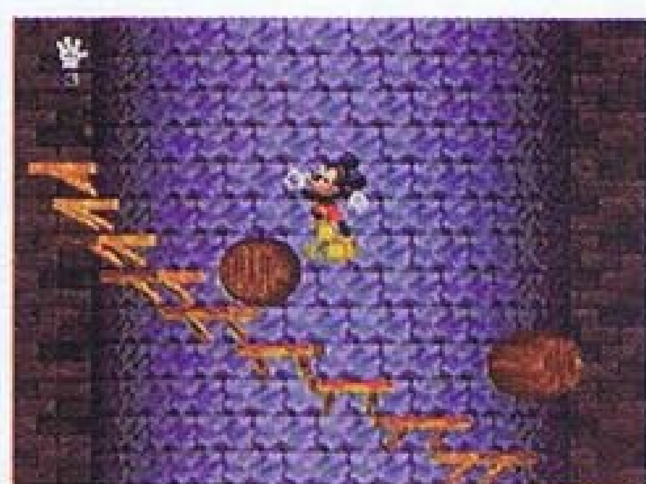






Fase 6: The Prince and the Pauper 1990







Seguimos con los cuentos. Esta vez nos introducimos en el archipopular **El Príncipe y el Mendigo**, un realto que va a resultar **más peligroso** de lo que pensábamos cuando nos lo contaron de pequeños.
De principio, Mickey tiene que demostrar que no hay nadie como él **desplazándose por las lámparas**, aunque eso no sea nada comparado con lo que le espera a continuación: en la mayor parte de los niveles el **scroll tiene mucho que decir en la acción**. Ya sea en forma de **agua que inunda una habitación**, de **paredes** o de fuego que avanza inexorablemente, tendremos que andar ágiles para huir. Especial mención para la **fase de la torre**, un espectacular ascenso realizado en **Silicon Graphics** que cuenta con una inmejorable **sensación de profundidad.**
Tras encontrar al Mickey Príncipe y al Mickey Mendigo, aparecerá el gran jefe final: **Pete Patapalo**. El reto se pasa de largo. Hay pinchos, grandes bolas e interruptores que tendremos que activar y desactivar. Pero también unas **cuantas rutinas que os facilitarán la vida.**





SONY IMAGESOFT
Travellers Tales

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Hasta 5**
Niveles de Dificultad: **3**

- **Tipo de Juego:**
A Mickey le pegan las plataformas. ¿O acaso os lo imagináis dando puñetazos o enredado en peleas callejeras? Pues eso, que lo suyo son los saltos.
- **Desarrollo:**
Seis fases independientes que corresponden a otros tantos episodios animados. No existen passwords, así que tenéis que jugároslo de un tirón.
- **Tecnología:**
16 megas con animaciones de primera y algunos niveles, como el de la persecución del alce o la torre de la última fase, técnicamente sobresalientes.
- **Duración:**
Parecen pocas fases, pero aun así disfrutaréis de Mickey Mania durante largo tiempo (eso sí, sin llegar a los 66 años de su protagonista).

GRAFICOS 91
Los escenarios son preciosos y los personajes parecen sacados del "cartoon".

SONIDO 84
Las melodías suenan agradables, pero quizá se han descuidado un poco los efectos.

MOVIMIENTO 90
Mickey se mueve de maravilla, está genialmente animado y responde muy bien.

JUGABILIDAD 92
Da gusto ver un juego de plataformas tan completo, variado y atrayente como éste. Y más gusto aún da jugarlo.

ENTRETENIMIENTO 93
Seamos concisos: hemos disfrutado como enanos jugando a Mickey Mania. Nos ha divertido, nos ha llegado al alma...

Opinión Por Javier Abad

Mickey Mania reune los requisitos clásicos de todo buen plataformas: un protagonista muy popular, una belleza plástica memorable, diversión a raudales y un planteamiento de juego agradable. A primera vista podría parecer un cartucho muy infantil, pero nada más lejos de la realidad: si buscáis un juego bonito, de esos a los que apetece jugar y apto para todos los públicos, Mickey Mania es la respuesta.

Recomendación
El regalo ideal para quedar bien estas Navidades. Seguro que acertáis.

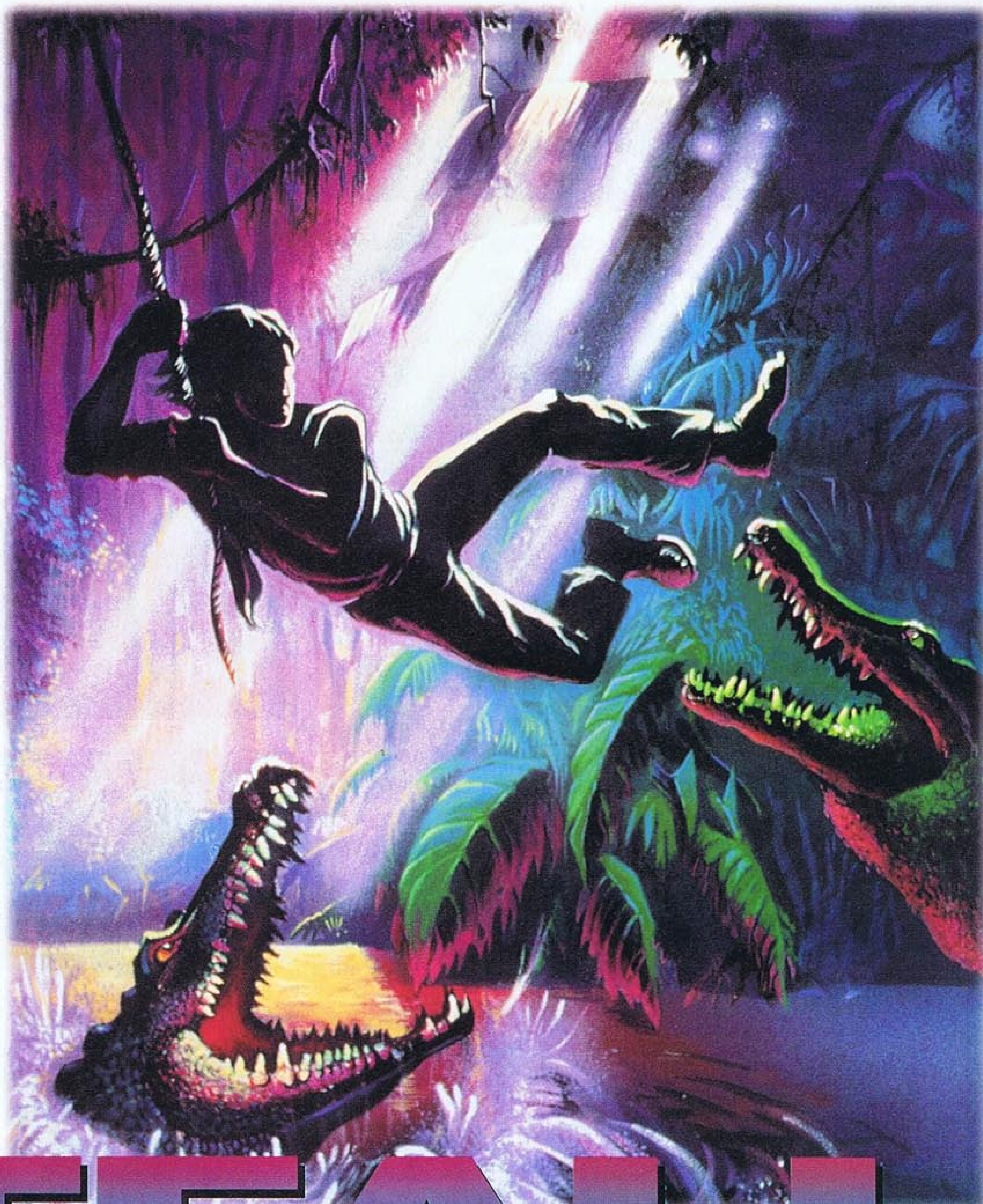
90

SUPER STARS

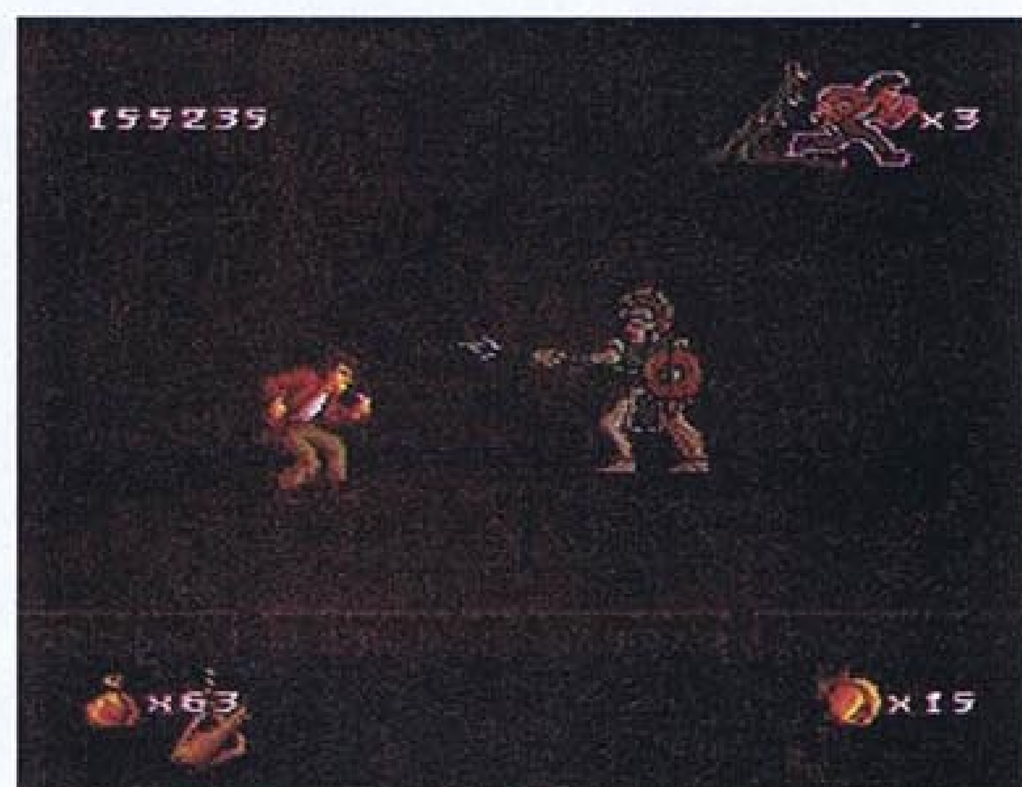
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

1982-1994. No es el epitafio de Harry Pitfall, al que seguro aún le quedan muchos años de vida, pero sí que podría pasar por el resumen de una carrera plagada de éxitos. Gustosos añadiríamos la cantidad de **7.000.000** al par de datos, más que nada por celebrar las **unidades** que el aventurero lleva **vendidas** desde que se inició en esto de los juegos sobre un **Atari 2600**. Pero no vamos a cegarnos más en el pasado, que fue muy benévolo, mejor vamos a centrarnos en lo que trae de nuevo un aventurero que no llegó al boom consolero. Y ahora intenta subirse al tren...

Harry Pitfall, ya veis, no es nuevo en esta plaza, lo que pasa es que en **The Mayan Adventure** parece haber adoptado un nuevo papel: **el de secuestrado**. El guerrero Zakelua, maya a los efectos, se ha hecho con sus servicios en un intento más de castigar a la humanidad. Su único fallo fue no contar con el dichoso **niño Pitfall**, también entrenado para la jungla, que desde ya se ha puesto en marcha para rescatar al "daddy".



PITFALL
the mayan adventure
Alta tecnología para la obra cumbre de Activision



¡Que me come el cocodrilo! *Curiosa forma de señalar la vidilla que le queda a nuestro héroe. Una bocaza de cocodrilo se acerca sigilosamente a medida que caen los golpes.*



Profundo y espectacular. *Si las primeras fases impresionan, los niveles más avanzados os dejarán sin habla. Brillantísimo el efecto de profundidad conseguido en los péndulos.*



El guardián de la fase. *El ídolo que Pitfall tiene a su izquierda no sólo hace de punto de retorno (por si nos pelan), sino que además señala el camino correcto.*

Hacia un videojuego de película



¿Qué espera la gente de los **cartuchos del año 2000***? ¿que sean verdaderas películas? ¿que cuenten con actores reales?, ¿que los programe el mismo George Lucas o el maxiviolento Quentin Tarantino? Pues tomaos las cosas en serio que nos da a nosotros en la pituitaria que no falta demasiado para todo eso. En el último* **Pitfall** *que ofrece Activision hay* **más de película que de videojuego***. Dos empresas yankees, galardonadas ambas, se han metido en el ajo Pitfall proponiendo modernidades tecnológicas de nuevo cuño. Una se llama* **Kroyer Films** *y ha recibido todo tipo de premios por su film de animación* **«Ferngully: The Last Rain Forest»***. Su presidente, Bill Kroyer, también participó en* **«Tron»** *y* **«Animalympics»***. Así que no hace falta correr mucho para imaginar cómo se ha trabajado la* **animación de Pitfall***.*

La otra empresa que desborda calidad en la aventura Maya es **Sondelux Media Labs***. Suyos son los efectos sonoros de* **«Cliffhanger», «En la Línea de Fuego»***, «El Cielo y la Tierra», «Sólo en Casa» y la mayoría de las entregas dirigidas por* **Oliver Stone***. Y suyos son también el* **sonido de la jungla***, el de los pasos de Harry, el* **ambiente del templo** *y el gruñido de los tigres al atacar.*

Echad un poco de **buen código a la mezcla cinematográfica** *y obtendréis una pasada en plan aventurero que, por lo que se ve, llega con ganas de comérselo todo.*





Boomerang y a por todas. *El boomerang va, viene y es sumamente eficaz. Limpia la pantalla y basta con recogerlo de nuevo para no perder sus poderosos efectos.*







...Y esto es lo que puede hacer Pitfall Jr.



Balancearse una y otra vez... *Ni hay fase sin liana saltarina, ni cartucho sin chips, ni coches sin ruedas. Las verás rápido: Son de color verde, se mueven suavemente y a veces hasta llegan en cadena. Si no estás hábil pierdes el salto. Y eso que a veces es más fácil de lo que parece. Siempre a mano.*



Escalando, o desescalando... *Estas lianas no se balancean, pero dan acceso a partes más altas del decorado que no podrás descubrir de otra manera. Algunas terminan en pinchos, y nos obligan a saltar, y otras hay que desescalarlas en lugar de subir por ellas. Un aviso: algunas serpientes, muertas eso sí, también hacen de liana. Aquí vale todo.*



Golpear, arma maya en mano... *El* ***lazo (botón rojo)****, las* ***piedras vía onda (botón verde)****, el* ***boomerang (botón azul)*** *y las* ***bombas aniquilatodo (botón R)*** *son lo más duro y violento del repertorio Pitfall para hacer frente a los enemigos. Vamos a verlo en profundidad.* ***El lazo*** *es el más asequible y útil del inventario (en la imagen posa con él), pero* ***se queda corto en largas distancias****. Lo llevamos siempre.* ***Las piedras*** *son recargables y, bien dirigidas,* ***actúan de lejos y con eficacia****. Su* ***ítem es una bolsita de color marrón****. El* ***boomerang recorre la pantalla en un viaje aniquilador*** *de ida y vuelta. Si no lo recoges al final, te quedarás sin él. Y* ***las bombas actúan limpiamente****, sin dejar huella, cargándose todo lo que aparezca en imagen. El único problema es que contamos con muy pocas, y además es muy difícil dar con más.*



Escurrirse por las lianas... *En cada fase te encontrarás al menos con una de estas cuerdas. Sólo hay que saltar hacia ella para que Pitfall aproveche el lazo casi innato y el deslizamiento lleve a parajes más avanzados y en muchos casos benévolos. Presta atención a los últimos metros de viaje, si no saltas a tiempo el colega se dará de narices con alguna pared.*



Patinando en la mina... *La vagoneta es un vehículo de transporte rápido pero inestable. No sólo no sabe uno dónde puede acabar (salta antes de tiempo), sino que además carece de freno e impide emplear armas. Hay una fase entera de vagonetas.*

PITFALL
the mayan adventure

En **11 fases a estructura laberíntica y mucha mitología** por medio, nuestro chaval debe **escalar, pensar, correr, calcular y sentir la jungla** a partes iguales. Al final, el guerrero místico. Y en la mitad, una selva que se mueve, que es real y que suena viva. La sensación que queda es de plataformas, pero no lo habitual. Los saltos de Pitfall Jr. son de vida o muerte, de esas caídas en las que uno pierde la mitad de lo que ha hecho. Y de esos saltos que parecen imposibles. O simplemente sin punto de apoyo cierto.

El recorrido maya es respetuoso con la historia. Aunque **algunas fases repiten contenido, tanto selvas, como ciudades perdidas, minas, templos** y otros escenarios están muy bien situados y excelentemente plasmados. Sólo hace falta darse de bruces con los niveles de bonus, aquel para curiosos y las fases escondidas para descubrir que Pitfall no es un juego educativo, sino un arcade perfecto que aspira a divertirnos hasta el fin de nuestros días... Que será más o menos lo que dure el cartucho, porque aunque sólo ofrezca dos niveles de dificultad, ¡válgame Dios la cantidad de peligros, laberintos y enemigos invisibles que habitan en estos prodigiosos 16 megas!

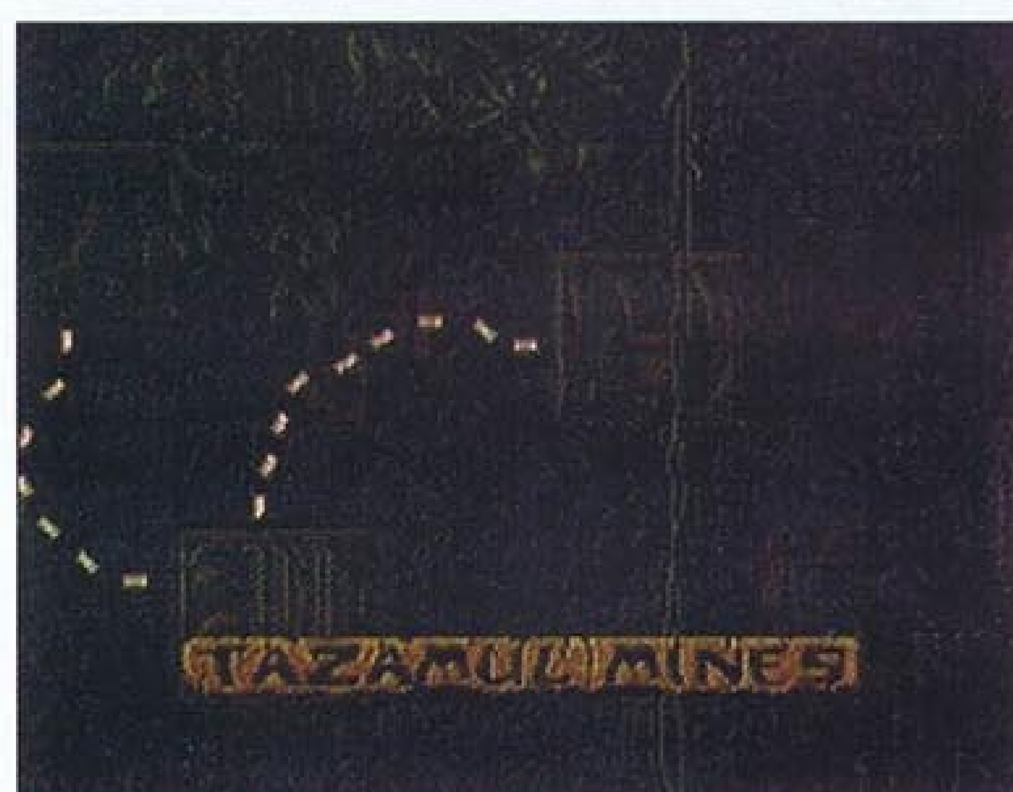
No podemos concluir el comentario sin **alabar uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención de Pitfall**: la pulcra, **espectacular animación del personaje**. El tamaño no ha sido impedimento, tampoco los colores, el chaval mira, se esconde, golpea, se desliza por una liana y hasta se desmaya de una forma rítmica, suave, estudiada. El golpe de efecto se lo debemos a Kroyer Films. El resto a una rejuvenecida Activision.



Telas saltarinas de araña. *Las telas de octópodo hacen de trampolín para acceder a alturas inalcanzables. Basta con saltar sobre ellas para botar como un loco.*



La catarata. *La frondosa selva recibe como paraje de fondo un excepcional efecto de batida de agua. No hay cueva detrás, así que apáñate con lo que tengas más cerca.*



La aventura milagrosa. *El planillo de la situación. Marca los territorios conquistados y hace pautas de viaje.*

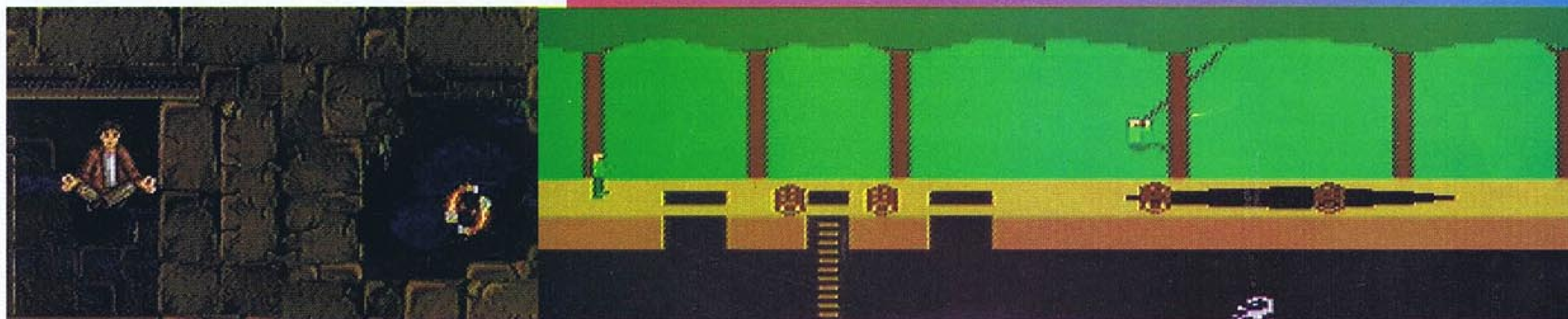


El río de la vida. No siempre iban a comernos, así que utiliza ahora los cocodrilos como viles plataformas.

Bonus para viajar al pasado

En Pitfall se **rompen los límites espacio temporales**. Un extraño agujero de chillones colores tiene la clave no sólo para **conseguir vidas extras, tesoros que dan continuaciones o armas**, sino además para regresar al pasado. Ocurre en la **fase del Templo**. Cuando todo parece indicar que el camino avanza a la derecha, nuestro instinto aconseja que saltemos a la izquierda. Hacedlo y en un pis-pas os plantaréis frente a escorpiones demasiado "pixelados". Un salto y ¡zas!, el **primer Pitfall de Atari** permite disfrutar de un recorrido entre colores sólidos, cocodrilos y saltos de liana en liana. Sed valientes, también poco escrupulosos y recibiréis la recompensa adecuada. ¿Regresar a la niñez? ¡Eso, como si habláramos de la Ponds con liposomas!







Monstruos & vagonetas. *En esta "simple" fase los peligros vienen por delante y por detrás. Los semáforos en verde quieren decir adelante, los monstruos, que aceleremos.*

ESTÁ EN ACCIÓN

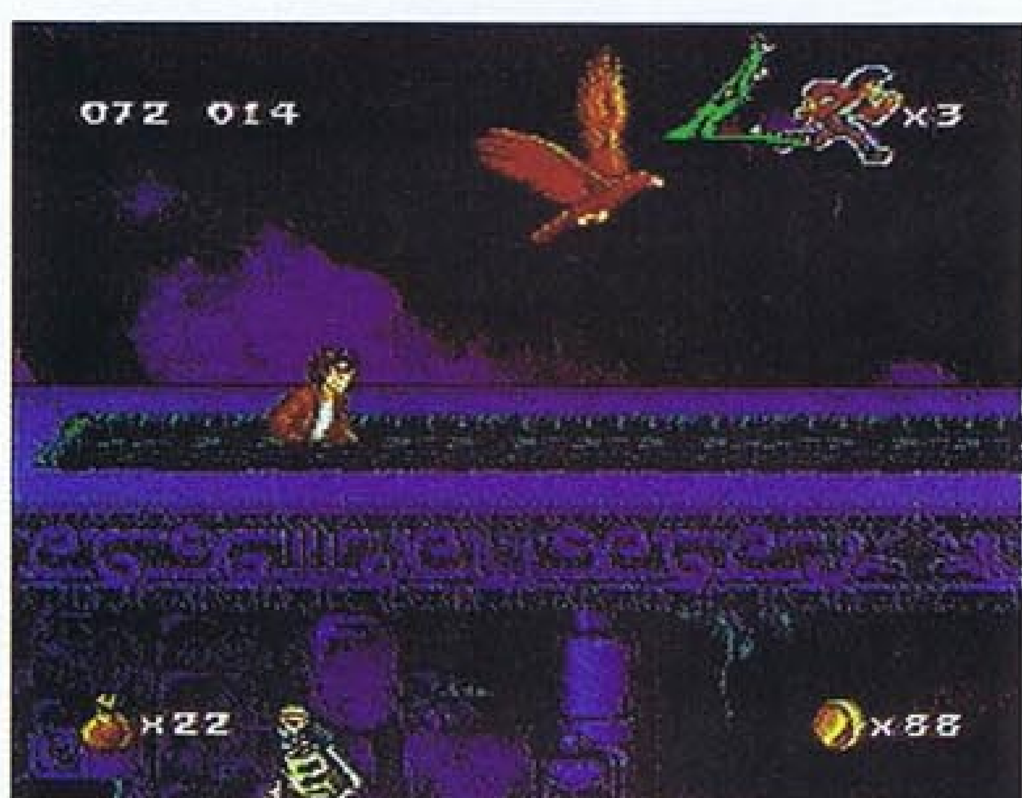
- La animación y movimientos de Pitfall.
- El sonido de la jungla.
- El extenso mapeado.



¿Indiana Jones? *Podéis encontrar las semejanzas que queráis, no molesta. Pero tened en cuenta que Pitfall es más grande y que no hablamos de la misma mina perdida.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- No hay passwords. Y 11 fases son demasiadas para hacerlas de un tirón.

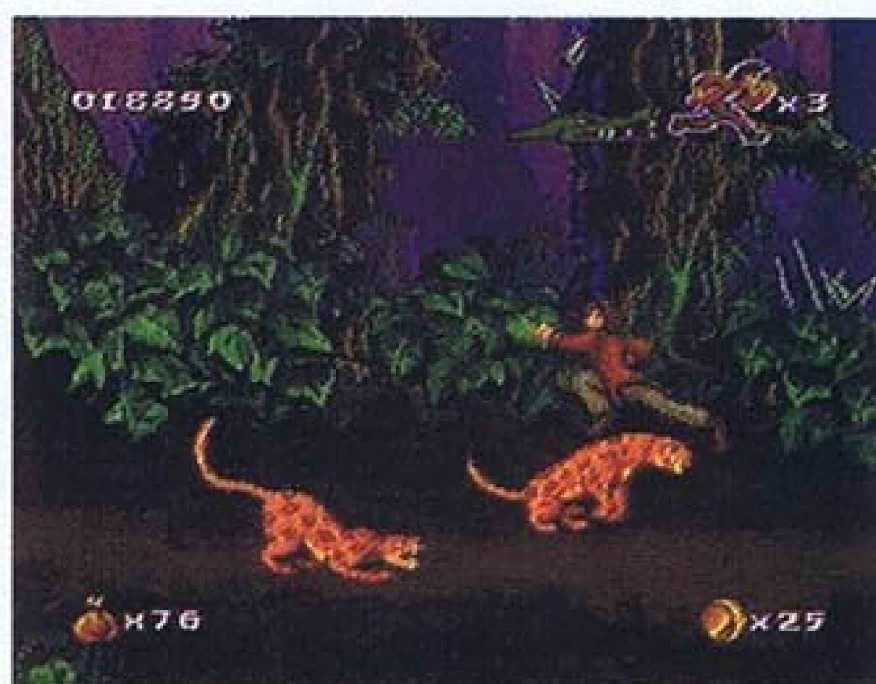


Oscuro y misterioso. *La ambientación de Pitfall es terrorífica. Y si escucharais esta pantalla, os daría más miedo todavía caer en las arenas movedizas.*



Enemigos mitológicos

Tigres poseídos *por el mal, hombres-jaguar,* **esqueletos** *que vuelven a la vida, cocodrilos enormes, ratas,* **indios mayas**, *péndulos de fuego y así, con sufrimiento, hasta el* **espíritu del guerrero**, *el "masa" final. La colección de enemigos (***25 tipos diferentes***) es uno de los aspectos más explosivos que descubriréis en Pitfall. Por el camino sólo liquidaréis a los más pequeños, pero en el peor momento os asaltará el grande, el más fiero y entonces os acordaréis de lo* **fácil que era cargarse a los murciélagos** *de la mina abandonada. Un consejo:* **guardad las piedras para mejor ocasión y tirad del látigo** *cada vez que podáis.*









ACTIVISION
Red Line Games

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Plataformas y laberintos a partes iguales con mucho de aventura y algo de arcade. Lo importante: saltar y descubrir por dónde narices sigue el camino.

• Desarrollo:
11 niveles laberínticos, nada lineales ni tampoco interconectados. Sumamos dos fases de bonus y avisamos: existe más de un camino para llegar al final.

• Tecnología:
Dos empresas a la última en técnica hablan a las claras del esfuerzo realizado en Pitfall. Sondelux y kroyer han hecho maravillas a todos los niveles.

• Duración:
Salir de algunas fases con vida requiere paciencia, buenos alimentos y extremado sentido de la orientación. Y sobrevivir a algunos enemigos, ¡la bomba!

GRAFICOS — **92**
El entorno es oscuro, pero magistral. Nuestro héroe: una delicia en diseño.

SONIDO — **94**
La música es selvática, iniciática y prodigiosa. Los efectos sonoros, soberbios.

MOVIMIENTO — **94**
Una sola palabra para definir la animación de Pitfall: excepcional.

JUGABILIDAD — **91**
Enseguida cogeréis el aire a Pitfall. Sabréis de lo que es capaz y también en lo que no puede perder tiempo.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Uno de los retos más difíciles y atractivos jamás planteados. Os gustará una eternidad, pero ojito que no hay passwords.

Opinión
Por Juan Carlos García

Pitfall regresa al puesto natural que le asignó la historia. Sin estridencias, el aventurero deja el papelón en manos de su hijo y las constantes tecnológicas a las puertas de la industria especializada en otros bienes. El viaje es fantástico y a veces inalcanzable. Tanto que, ¡caray!, podrían haber colocado passwords. Pero bueno, el reto se deja hacer. Y sonido y animaciones suben la moral por las nubes.

Recomendación
Para gente cualificada en lo del salto y la orientación, mayores de 15 por ejemplo.

92

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

VORTEX

El primer "FX" que no es de Nintendo

Sony Imagesoft se encarga de distribuir el primer cartucho para Super con chip FX que no llega bajo los designios de Nintendo. **Vortex** se llama la criatura y, como ya es habitual, **Argonaut** sus programadores.

El juego narra la historia de una **violenta rebelión** en el más complicado de sus flancos. A grandes rasgos nos cuenta la batalla entre las tropas rebeldes del **general Vercingetorix** y los chicos buenos del **Emperador Deoberon**. Unos son el resultado de la coalición planetoide Cryston, Thermis, Voltair y Magmemo; el resto habita en el planeta Gravis donde están todos los misiles. Tras 500 años en guerra, un descubrimiento científico llamado **Artificial Intelligence Core** acaba por zanjar el conflicto. El ingenio precinta los 4 planetas devastados en una dimensión perdida llamada **Aki-Do**. Pero los rebeldes no se quedan sentados: destrozan y dividen el AI Core.



Polígonos apabullantes. *El robot metamórfico es enorme, sigue un diseño poligonal excelente y posee un nivel de armamento amplísimo (ojo al brazo izquierdo).*



Y si salís del área... *Cada vez que abandonéis la zona de combate u os den para el pelo en la batalla, la nave nodriza se encargará de repararos o devolveros al camino.*



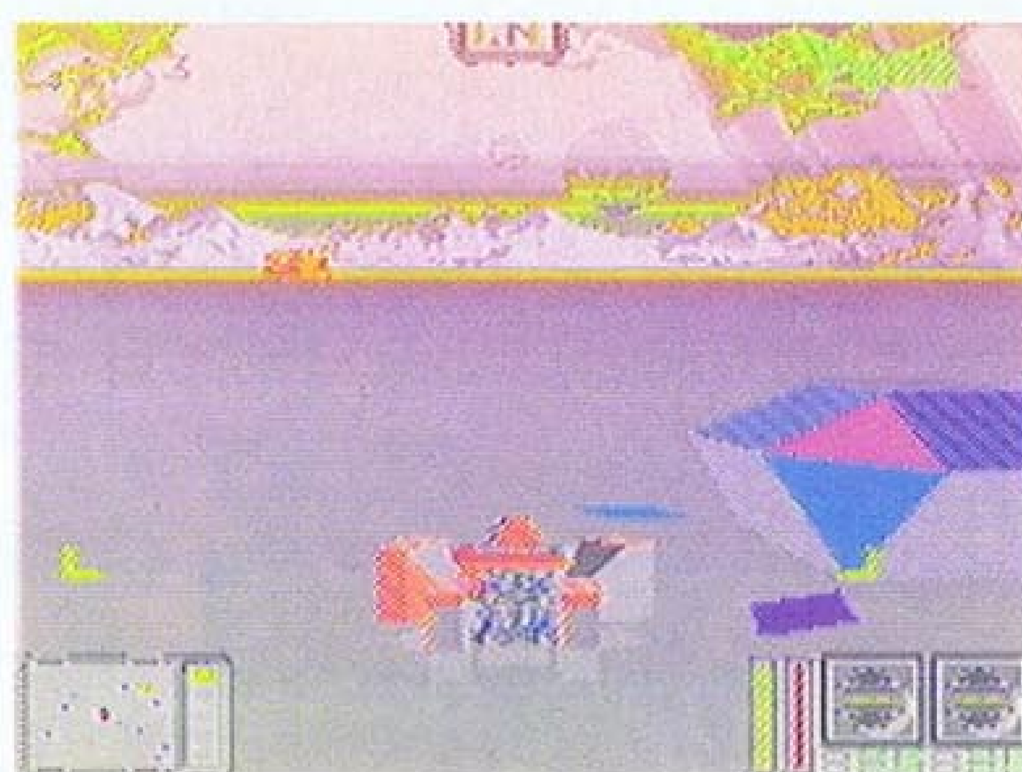




Nos lo dijo Nic Cusworth, diseñador de Vortex

Recientemente tuvimos la oportunidad de charlar en las oficinas de **Columbia** *con uno de los insignes de la compañía Argonaut,* **Nic Cusworth.** *El diseñador de Vortex dijo cosas tan interesantes como que el cartucho estaba ya* **listo en abril**, *que el proceso de programación llevó 1 año y en él colaboraron 8 personas, o que la idea y muchos esfuerzos corrieron de parte del free-lance* **Mike Powell.**
Una vez metidos en harina, la cosa giró alrededor de la técnica. Tras dar su visto bueno al potente chip, Nic nos aseguró que Vortex mueve **15 cuadros por segundo** *y presenta aproximadamente de* **200 a 300 polígonos simultáneamente** *en pantalla. Además de dejar claro que lo de la traducción de textos corría por cuenta suya y que era una idea original.*
Rematamos la conversación con una información de las sabrosas. En breve, para el año que viene, tendremos un **nuevo cartucho FX de Argonaut.** *Se negó a dar más datos.*





ESTÁ EN ACCIÓN

- *El hilo narrativo.*
- *La metamorfosis de vehículos.*
- *Las músicas variadas.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Os cansará rápidamente si lo no cogéis el aire a la historia.*
- *Escenarios "pelados".*

El sistema poligonal de la galaxia Deoberon

No están todos los que son, pero sí que son todos los que están. Frente a ustedes, una buena cantidad de **formas poligonales enemigas** *con visos de destrozarlo todo. Tienen nombre y hasta personalidad propia, pero no os apuréis que tampoco queremos destripar el cartucho. La mayoría no representa demasiados agobios, todo queda* **para la parte de los enemigos finales** *(mucho más contundente), pero lo que nadie nos puede negar es su ascendente FX, su originalidad manifiesta y su inusitada* **capacidad traicionera.** *Que atacan por la espalda, vamos. El resto de detalles, mejor sobre el papel.*



VORTEX

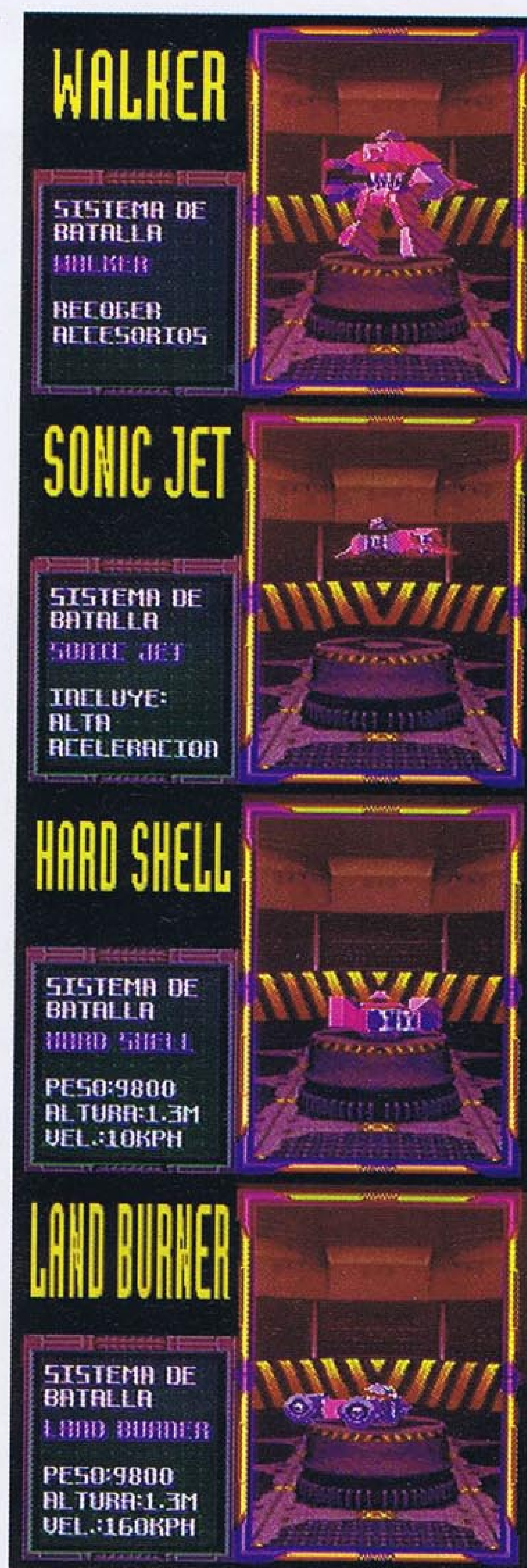
Esta vez, sin embargo, la guerra no será convencional porque los científicos de Deoberon han vuelto a parir un **artilugio llamado S.B.M**, algo así como un **robot metamórfico** dispuesto a cualquier cosa.

Empieza nuestro papel. El robot metamórfico debe entrometerse en cada **planeta** (hasta siete) para dar con el **trozo correspondiente de AI Core**. Y nosotros debemos darle vida. ¿Que porqué metamórfico? Porque resulta que el **cacharro es transformable**, y con una simple combinación de botones se hace **jeep, nave supersónica, tanque acorazado y robot andante**.

El primer vistazo os recordará algunas fases de **Starwing**, pero en cuanto paséis del entrenamiento os las veréis con un tipo de **juego especial**, en el que además de disparar tendréis que pensar, andar, buscar y explorar. La **situación poligonal** también es estratégica y no presenta todo lo que tiene de primera mano. Desiertos, mares, agujeros negros, pasillos y corredores incipientes, son algunos de los escenarios por los que tendréis que pasar. Pero antes, descifrar enigmas, recuperar llaves y otras tantas aventuras más dignas del buen planteamiento que de la mejor puntería.

El esfuerzo FX no sólo se deja ver en los escenarios, también el robot incorpora un **sinfín de giros y movimientos** muy suaves que, una vez en materia, no cuesta demasiado controlar. Eso sí, al principio os sentiréis un pelín perdidos, sobre todo porque todos los botones del pad cuentan y también porque no suelen verse giros de ese calibre: **vueltas completas, escorzos en 180º...**

Así es el sistema de batalla metamórfico



Con sólo pulsar el **botón SELECT**, *podréis transformaros en* **cualquiera de las 4 modalidades de ataque** *que emplea vuestro robot. Si queréis conocer algo más sobre cada una de ellas, no os perdáis lo que viene a continuación.*

Walker (robot andante): *De acceso directo mediante la combinación* **L + botón Y.** *Ante vosotros, el más potente y mejor armado de los cuatro vehículos: misiles inteligentes y cohetes en la mano izquierda, cañón pesado y láser de luz en la derecha. Un auténtico monstruo diseñado* **para fines defensivos y de exploración,** *capaz de recoger cualquier objeto. Manejablemente razonable, atesora tres tipos de velocidades y tan pronto puede saltar hacia adelante como quedarse parado, mirar hacia atrás o disparar al mismo tiempo que gira.*

Sonic Jet (Avión supersónico): Botón L + X. *La forma más rápida conocida de viajar. Es, además,* **ligero y resistente.** *Un par de pegas: sólo carga láser y cañón en su armamento, y consume mucho más fuel del que cabría imaginar. Eso sí, puede repostar gasolina y, por si os habéis echado para atrás, accede a lugares de otra forma imposibles.*

Hard Shell (Tanque acorazado): Botón L + A. *Un auténtico muro de hormigón con forma de nave. El Hard Shell es sólo* **aconsejable para situaciones delicadísimas.** *Es duro como el acero, pero incapaz de disparar. ¿Cómo notaréis los daños?, pues en forma de rebaja en el depósito de carburante. Pero no os preocupéis, que dispone de unas placas de* **energía solar** *autorrecargables.*

Land Burner (Devora kilómetros): L + botón B. *Otra forma de trasladarse a velocidades de vértigo, sólo que* **sobre el asfalto** *y sin consumir tanto "líquido". En armamento va servido con láser y cañones. Y en cuanto a utilización, lo mejor es darle caña en enormes superficies, todas explorables.*



Aprende a manejarlos. *Cada vehículo es apto para una determinada zona. Aquí preferimos el Sonic Jet.*



Espectáculo gráfico. *El paso de grandes polígonos a velocidades inusitadas permite gozar de delicias visuales.*



Apoyo táctico. *Podéis elegir un punto de mira automático o bien calcular el proceso de forma manual.*



SONY IMAGESOFT
Argonaut/Mike Powell

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Una auténtica batalla estratégica aderezada con gotas de arcade espacial, terráqueo y submarino. Se puede uno perder fácilmente en algunos territorios.

• Desarrollo:
Tres niveles de entrenamiento y siete de juego. Cada fase de juego se divide a su vez en dos o tres subsecciones, de acuerdo a las misiones encomendadas.

• Tecnología:
Chip FX2 para una placa de ¡¡4 megas!! De 200 a 300 polígonos moviéndose a una velocidad de 15 cuadros por seg. Abundan los giros, zooms y buenos scrolles.

• Duración:
Está planteado al estilo de los programas estratégicos para ordenador. Si le añadimos disparos, acción y ni una sola continuación, la cosa da para mucho rato.

GRAFICOS **89**
Se echan de menos las texturas, pero os sorprenderán los polígonos de ciertas fases.

SONIDO **90**
Las melodías "cañeras" acompañan perfectamente a la acción. Así como los FX.

MOVIMIENTO **90**
Rápido y bastante realista. Los giros completos del robot son espectaculares.

JUGABILIDAD **88**
No es el típico arcade de marcianos. Cuesta hacerse con los mandos y moverse por el decorado. Y caes a las primeras de cambio.

ENTRETENIMIENTO **91**
La idea es brillante, el argumento va de complejo y el FX pone la guinda al pastel. Cuesta jugarlo, pero eso se agradece.

Opinión
Por Giancarlo Vialli

Vortex busca al máximo el FX, sólo que en lugar de irse hacia las carreras de coches, se mete de lleno en una historia trascendente. Argonaut y Mike Powell se han marcado una aventura bélica de las que hay que jugar para aprender. El ritmo se reconvierte pues en adulto y la primera impresión no es la que cuenta, así que sigue un poco más que enseguida se le coge el aire a estas cosas tan complicadas.

Recomendación
Se busca público maduro con mucho coco y capacidad de afrontar retos difíciles.

90









Zona de adiestramiento para cachorros jóvenes



El Vortex es un núcleo interdimensional que enlaza los sistemas **Deoberon y Aki-Do.** *En el primero, y por aquello de que vayáis tomando contacto con lo que os espera, tendréis oportunidad de "disfrutar" de* **tres** *terribles* **entrenamientos**. *En el segundo, la batalla total.*
Los adiestramientos corren a cargo de la **teniente Dante**, *quien luego pilotará la* **nave madre** *y os transportará de un planeta a otro. La primera prueba vigila el armamento y la puntería. Bastará con que* **os carguéis una serie de naves en un tiempo límite.** *La segunda va* **de orientación** *y tiene lugar en un estrecho túnel donde debéis demostrar vuestra pericia a los mandos. Y la última agudiza el sentido de búsqueda y destrucción:* **se plantean unos objetivos, y hay que localizarlos y acabar con ellos.**

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

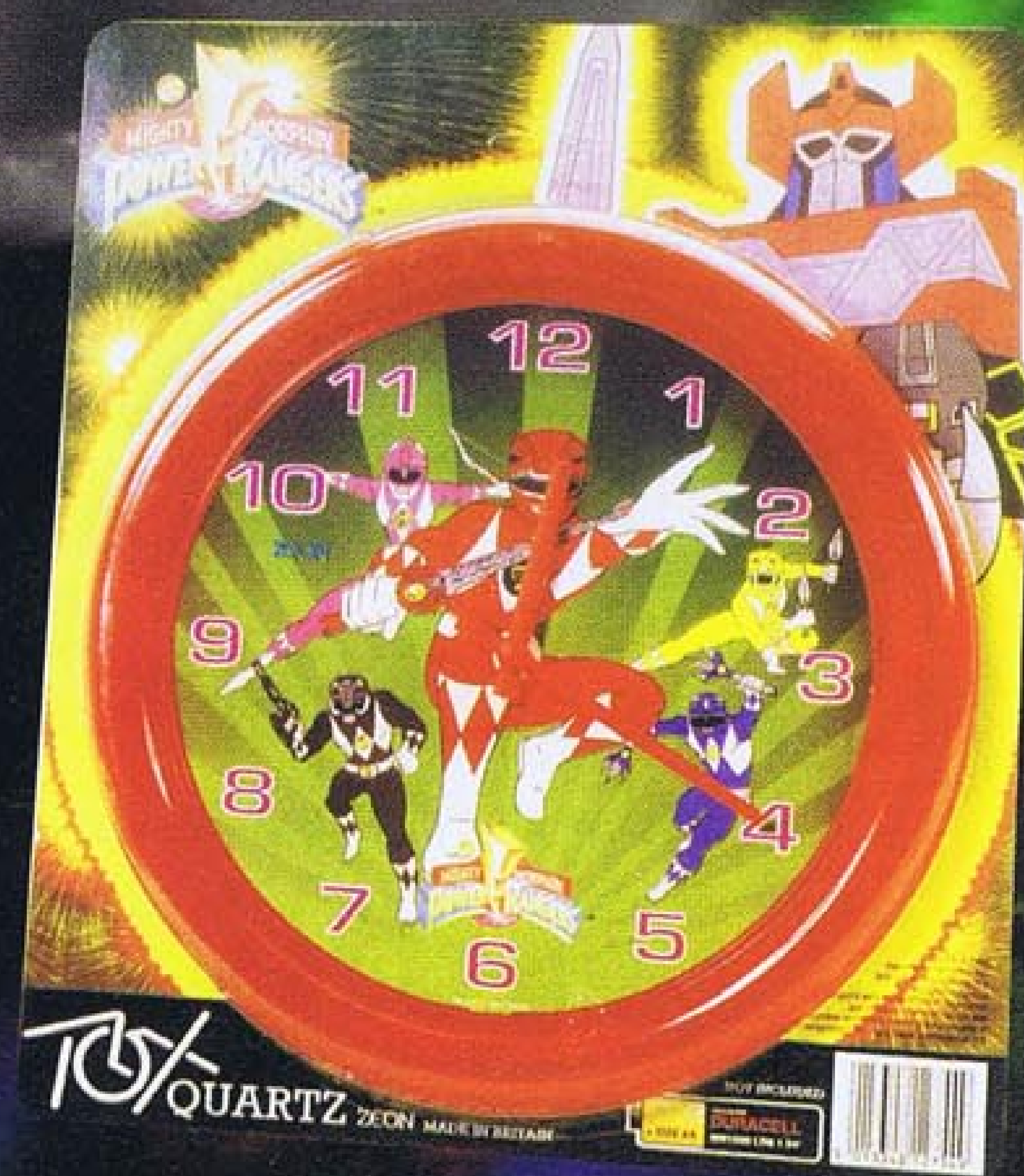


P.V.P. 2.100
Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)





P.V.P. 3.400
Reloj despertador



P.V.P. 2.800
Reloj de pared



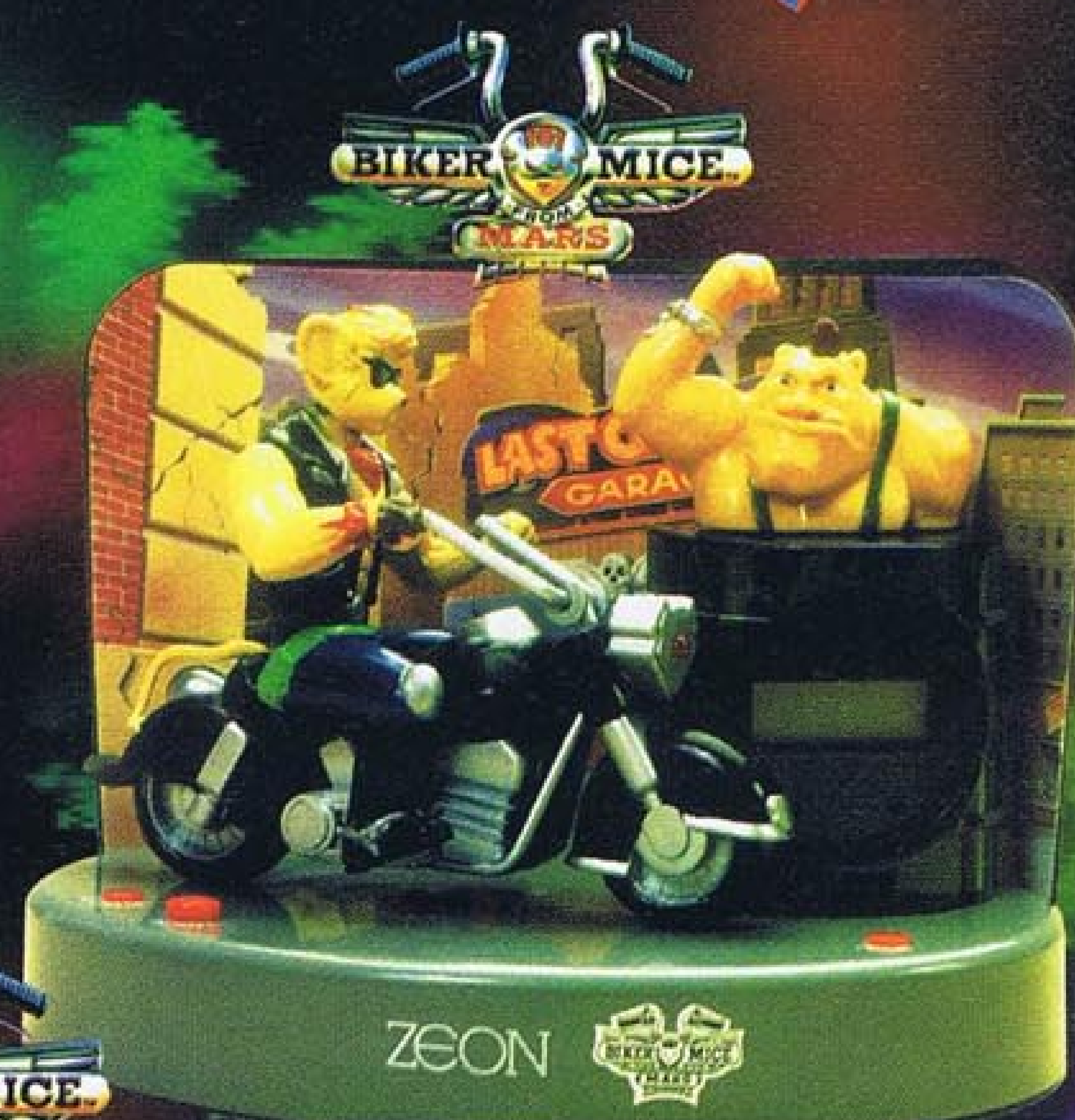




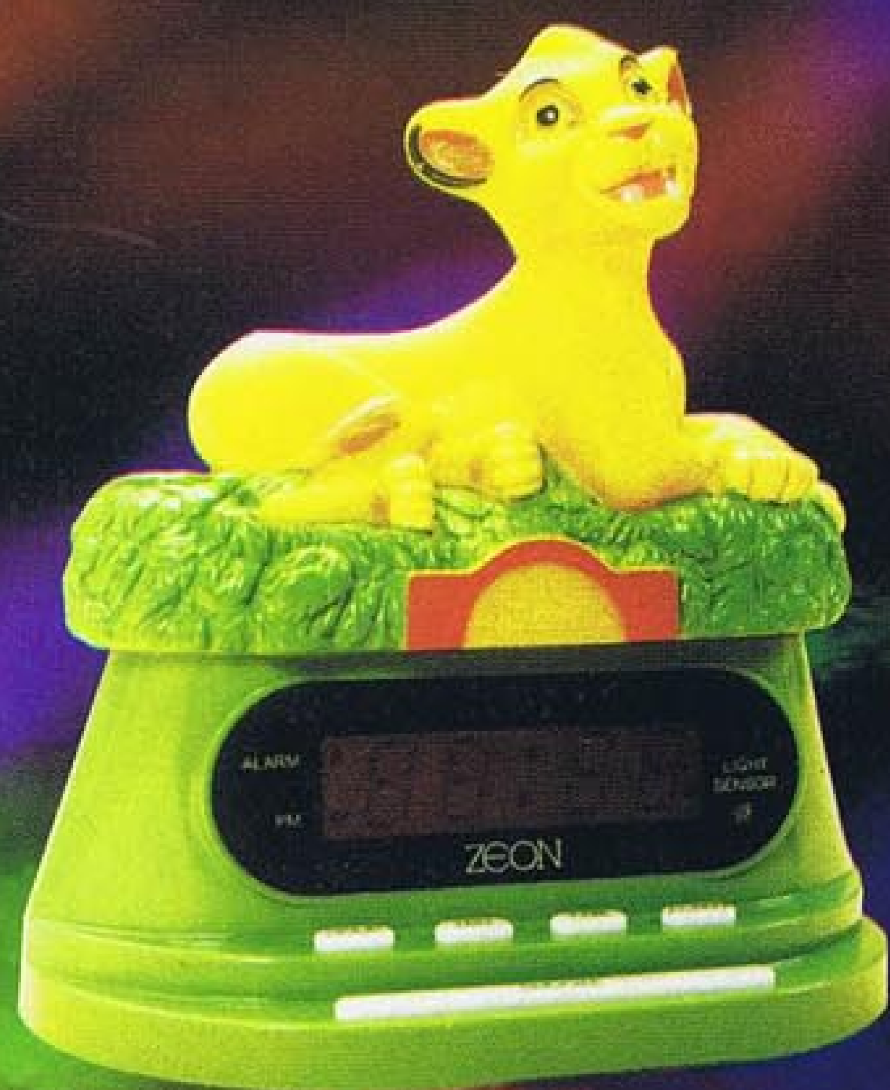
P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 4.600
Reloj de pulsera (pila incluída)



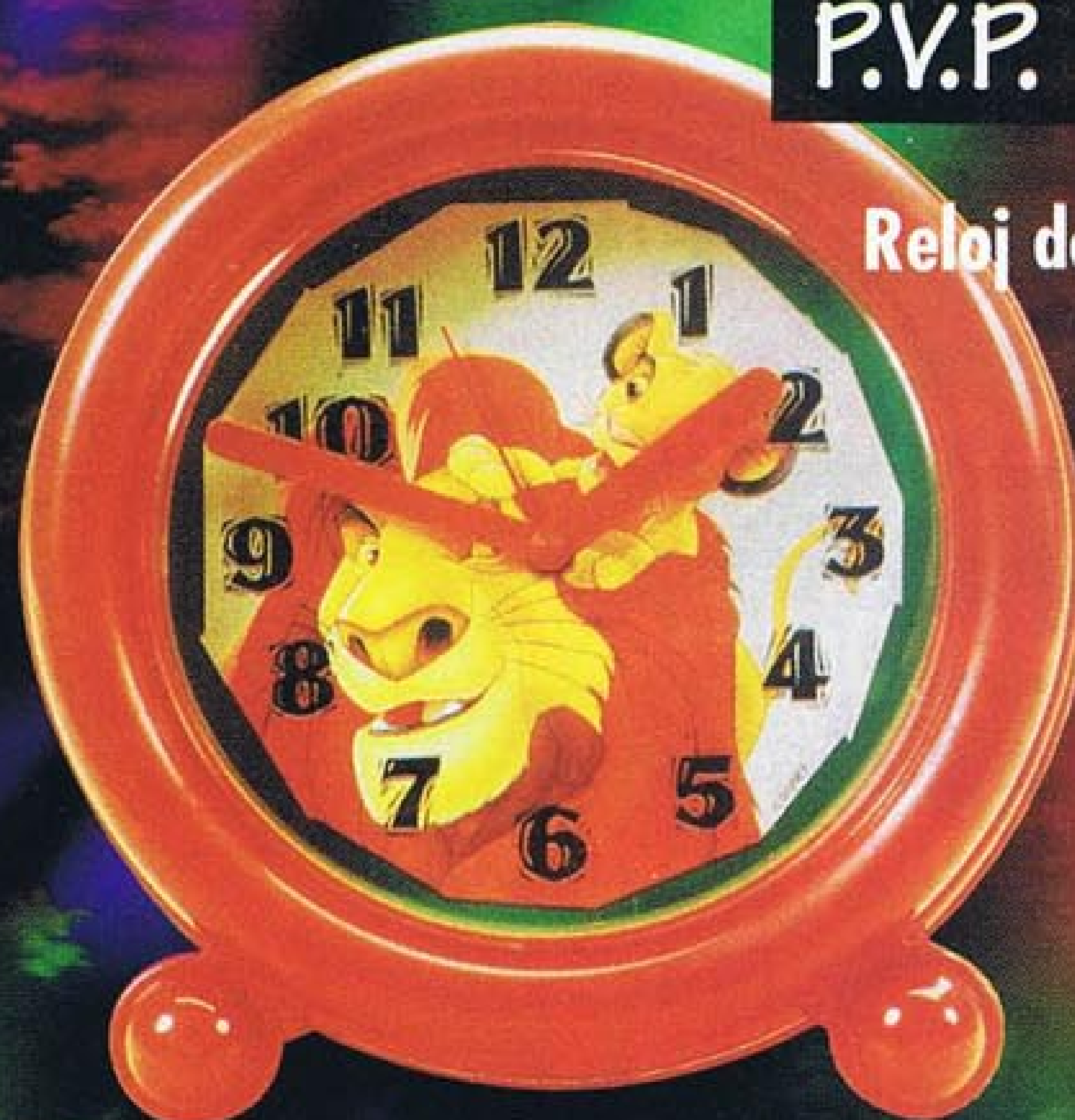
P.V.P. 5.900
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Disney's THE LION KING

P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



Disney's THE LION KING

P.V.P. 3.400

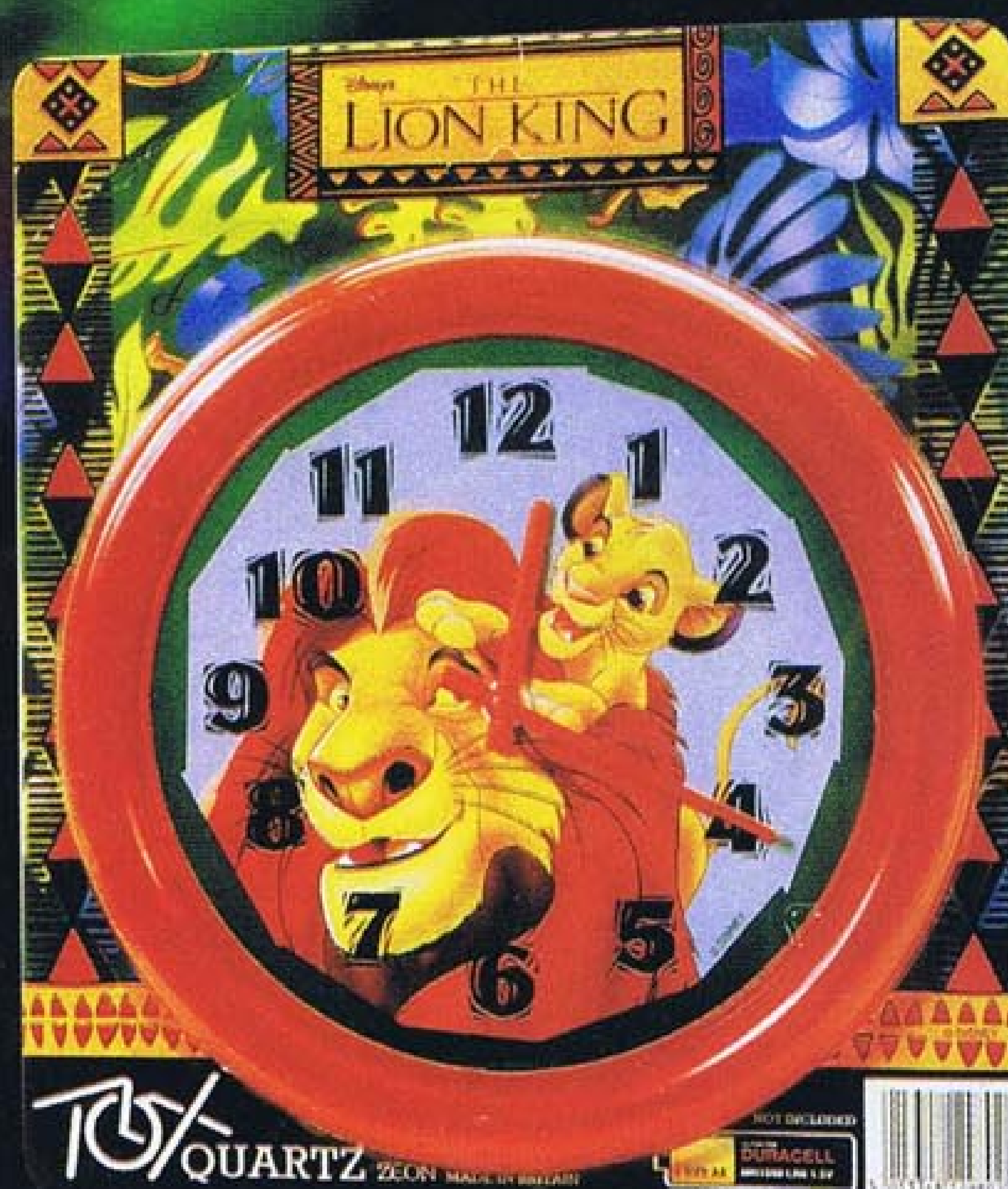
Reloj despertador.

Disney's THE LION KING

P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)





Disney's THE LION KING

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: NA

- ❏ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ____________

NOMBRE........ APELLIDOS........
DOMICILIO........ LOCALIDAD........ PROVINCIA........
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........ TELÉFONO........

Forma de Pago:

- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

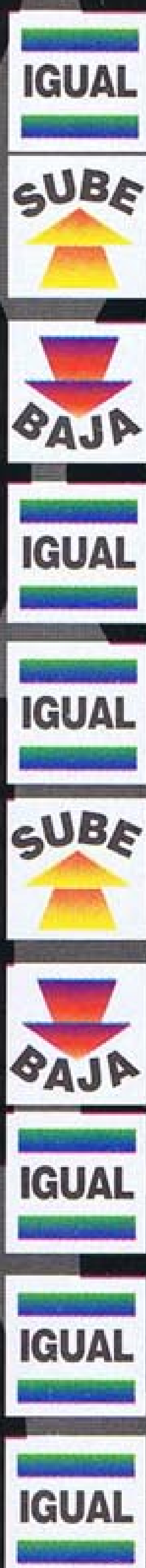
Fecha de caducidad de la tarjeta........
Titular de la tarjeta (si es distinto)........

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

N.E.S.

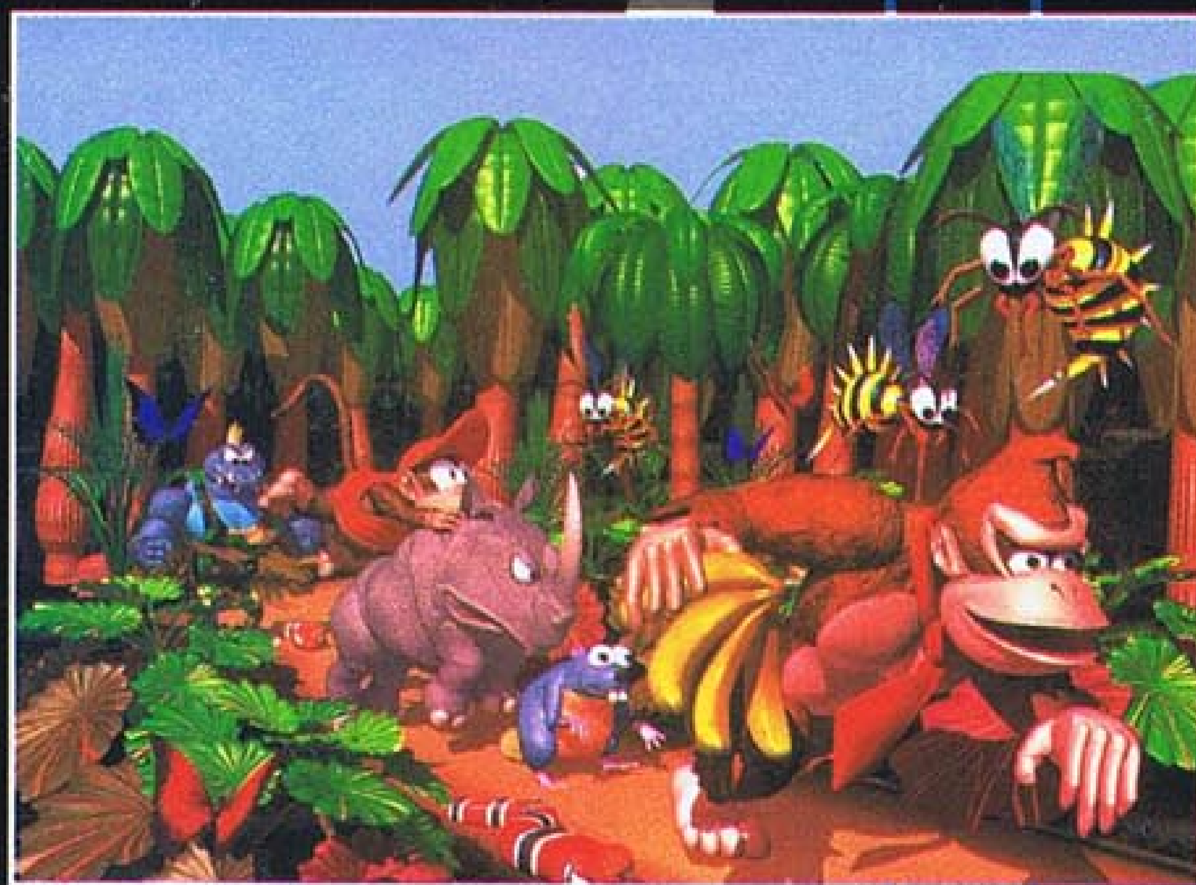
1	**Super Mario 3**	*Nintendo • Plataformas*
2	**Los Pitufos**	*Infogrames • Plataformas*
3	**Jungle Book**	*Virgin • Plataformas*
4	**Jimmy Connors**	*Ubi Soft • Juego de Tenis*
5	**Megaman 4**	*Capcom • Plataformas*
6	**Tiny Toon**	*Konami • Plataformas*
7	**Kirby´s Adventure**	*Nintendo • Arcade*
8	**Asterix**	*Infogrames • Plataformas*
9	**Battletoads**	*Tradewest (Rare) • Arcade*
10	**Maniac Mansion**	*JVC • Aventura Gráfica*



Game Boy

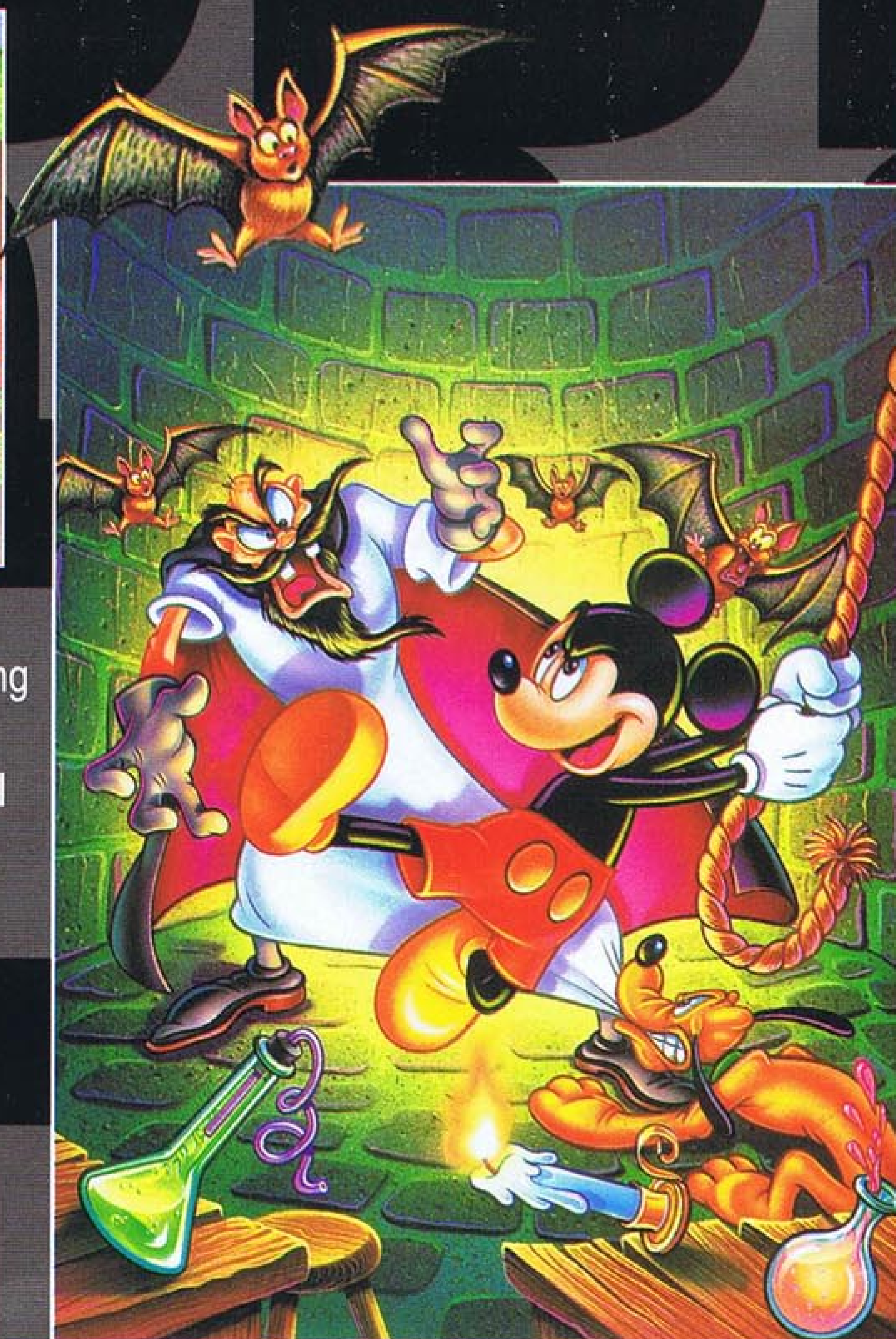
1	**Wario Land**	*Nintendo • Plataformas*
2	**Legend of Zelda**	*Nintendo • Aventura*
3	**Donkey Kong**	*Nintendo • Plataformas*
4	**Los Pitufos**	*Infogrames • Plataformas*
5	**Jungle Book**	*Virgin • Arcade*
6	**Megaman III**	*Nintendo/Capcom • Plataformas*
7	**Ducktales 2**	*Nintendo/Capcom • Plataformas*
8	**Kirby´s Pinball Land**	*Nintendo • Pinball*
9	**Soccer**	*Nintendo/Elite • Fútbol*
10	**Tetris 2**	*Nintendo • Inteligencia*





CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Dos cartuchos de la nueva era animan el hasta ahora monótono mundo plataformero: Donkey Kong Country y Earthworm Jim llegan dispuestos a todo.
- **EL SUBIDÓN:** A cero. Este mes estamos a cero de subidas. Ni el sueldo, vamos. Si acaso bajadas y entradas.
- **LA PROMESA:** Aunque a Donkey no hay quien le quiete el puesto, vamos a ver si Secret of Mana y Super Street Fighter animan algo la lista.
- **EL MEDIOCRE:** Simplemente, esperábamos algo más de lucha tanto en el caso robótico como en el de basket...
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Donkey forever, ¿queda claro?
- **EL MÁS BUSCADO:** ¿Alguna propuesta?, ¿estamos todos contentos con las maravillas de este mes?, ¿dudas?...



EL PULSO

Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country** *Nintendo • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
2	**Earthworm Jim** *Virgin • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
3	**El Rey León** *Virgin • Plataformas*	BAJA
4	**Super Metroid** *Nintendo • Aventura*	BAJA
5	**Mortal Kombat II** *Acclaim • Lucha*	BAJA
6	**Super Street Fighter II** *Capcom • Lucha*	NUEVA ENTRADA
7	**Secret of Mana** *Nintendo / Squaresoft • RPG*	NUEVA ENTRADA
8	**Stunt Race FX** *Nintendo • Crazy Racing*	BAJA
9	**Mickey Mania** *Sony • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
10	**Pitfall The Mayan...** *Activision • Aventura*	NUEVA ENTRADA
11	**Samurai Shodown** *Takara • Lucha*	NUEVA ENTRADA
12	**Return of the Jedi** *JVC • Plataformas Galácticas*	BAJA
13	**Indiana Jones** *JVC • Aventura*	BAJA
14	**Vortex** *Sony • Arcade FX*	NUEVA ENTRADA
15	**FIFA Int. Soccer** *Ocean • Fútbol*	BAJA
16	**Street Racer** *Ubi • Arcade de coches*	BAJA
17	**Megaman X** *Nintendo • Plataformas*	BAJA
18	**Rise of the Robots** *Acclaim • Lucha*	NUEVA ENTRADA
19	**DB. Z La Leyenda...** *Bandai • Lucha*	BAJA
20	**Shaq Fu** *Ocean • Lucha*	NUEVA ENTRADA

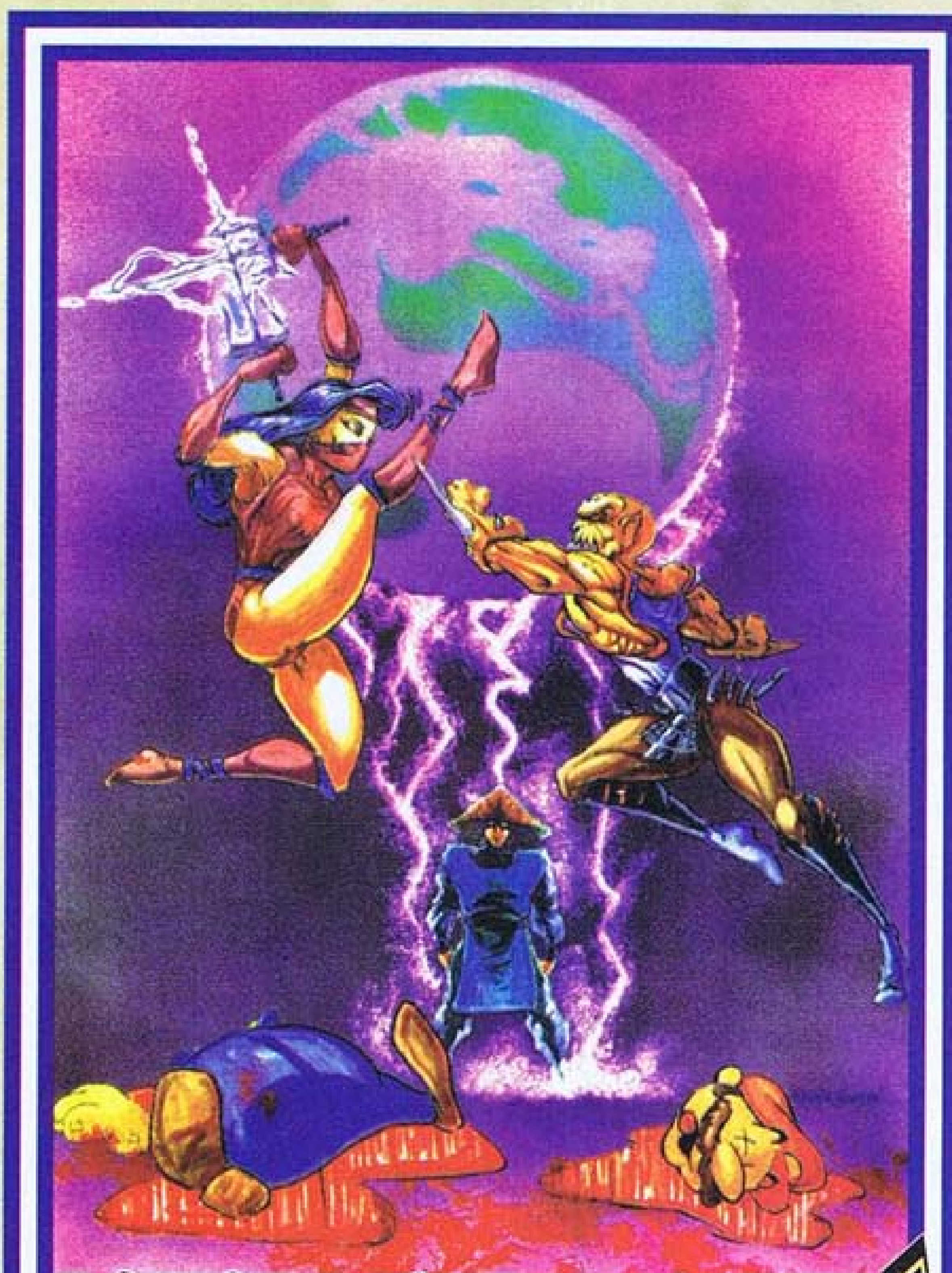


¿Hablaba alguien de cambios?, ¿sugería la palabra revolución? Chicos, las entradas de este mes han dejado al Pulso sin respiración. Han cabido todos, pero también ha habido sacrificados. Se instalan en los primeros puestos los que a priori eran favoritos, suben muy arriba los que se esperaban y quedan en posiciones de "órdago a chica" los que menos merecían estar ahí. Ni Indiana, ni Mega Man X, ni Dragon Ball II se creerían haber bajado tanto de un mes para otro. Necesidad obliga, que diría aquel. En algún sitio había que ponerlos... sin llegar a molestar. Teniendo un Donkey atómico, un Jim súper divertido y un León en plan Rey la verdad es que no se podía esperar otra cosa. Mejorando lo presente.

ZONA ZERO

Alberto Romero Vílchez (Granada)

Impactante y sobrecogedor. Sabemos que no tienes nada contra Mario, amigo Alberto, pero menudo hachazo le has metido al colega. ¿Eres siempre así de fiero?







Marcos Pastrana Lorenzo (Cádiz)

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Rafael Rodríguez Machuca (Málaga)





Enrique Romero Ramiraz (Madrid)



Javier Pinto Aguirre (Cantabria)



Envíanos tus dibujos y si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: **ZONA ZERO**

A veces llegan cartas...

Con Instrucciones

NORMAS PARA UTILIZAR ESTE ARTÍCULO:

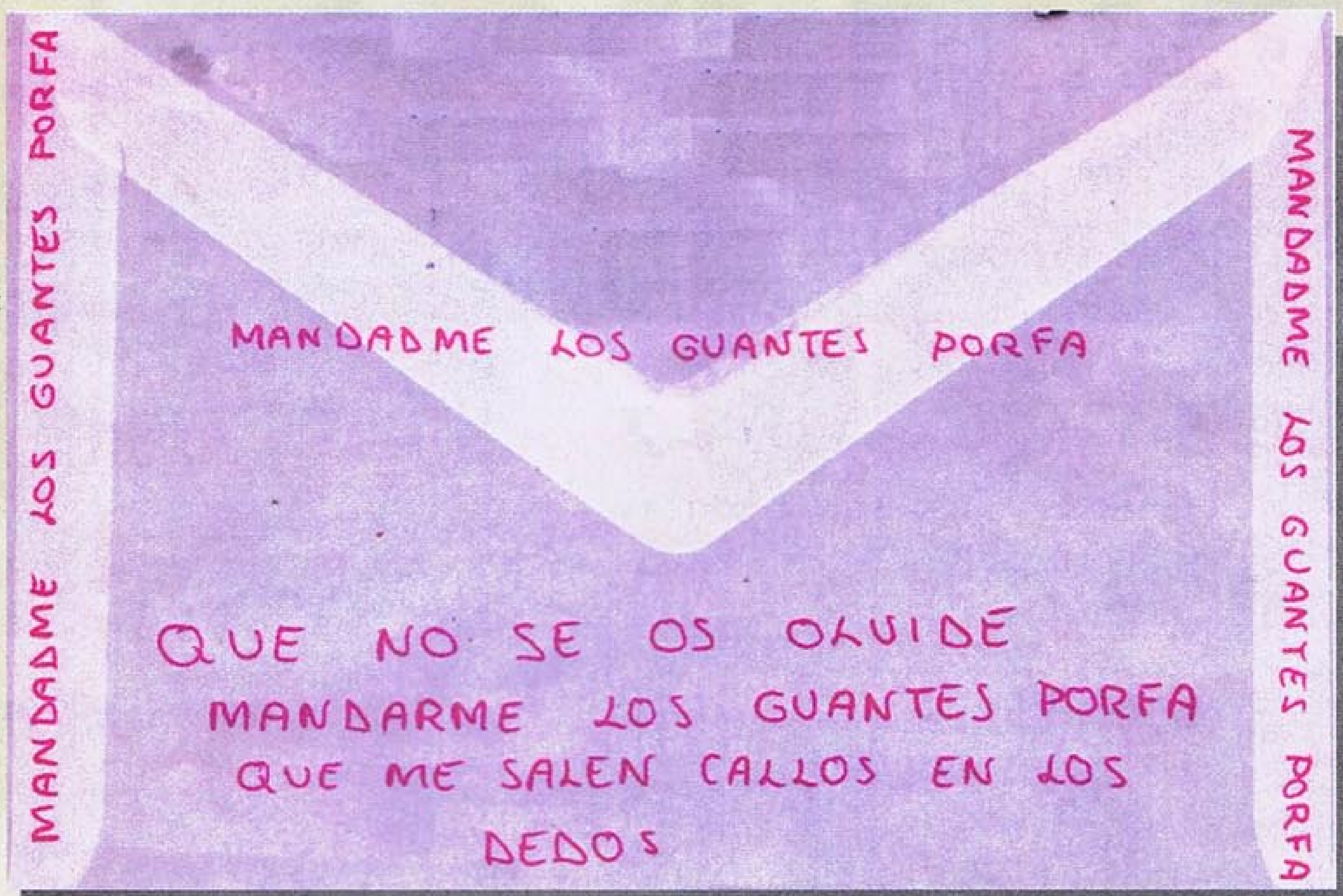
1º CERCIORESE DE QUE ES UNA CARTA
2º CERCIORESE DE QUÉ V.D. ES EL DESTINATARIO CORRECTO
3º INTRODUZCA UN ABRECARTAS EN LA PESTAÑA SUPERIOR Y ÁBRALA
4º EXTRAIGA EL CONTENIDO DEL SOBRE
5º SIÉNTESE EN UNA CÓMODA SILLA DE OFICINA Y LEA.

Vicente Agut Sancho (Cartellón)

Selladas



"Fury" Pedro Pryo (La Coruña)



MANDADME LOS GUANTES PORFA

MANDADME LOS GUANTES PORFA

MANDADME LOS GUANTES PORFA

MANDADME LOS GUANTES PORFA

QUE NO SE OS OLVIDE
MANDARME LOS GUANTES PORFA
QUE ME SALEN CALLOS EN LOS
DEDOS

Insistentes

María José Gutiérrez Morala (Madrid)

Chistosas

"Luna" Martín Die (Madrid)

Por cierto, ¿hay algún chico guapo en la redacción? Si lo hay, que me mande su teléfono, le llamaré.

De "Jesulín"

Domingo Gómez García (Ubrique - Cádiz)

I think you are bored of listen English and turned phases.
Así que me despido en español.
Adios. Saionara babys. Sorry. Hups.
Bueno, recuerdos a todo el equipo the Hoby Press en

Responde si te atreves ¡cobarde! ¡pecador! ¡que eres un fistro!

ATENTAMENTE:

Chiquito de la Calzá

"Torpedorl"

Carlos García (Barcelona)

en clave Nintendo

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atomicos guantes marca Nintendo Acción** pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que **enviarnos un truco** -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el **truco debe ser original y, claro, funcionar.** Pues bien, ya teneis el trucazo del siglo, entoces cogeis un sobrecito, y escribis la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos **estupendos guantes Nintenderos**.

MR NUTZ

SUPER NINTENDO

Cheat mode y consejos

Primero, el truquillo. Se trata de mantener pulsados los botones **L, R, START** en la pantalla de título y a continuación introducir la siguiente combinación en el pad: **Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda y Derecha**. Si todo ha ido como suponemos, la **palabra "Cheat" aparecerá en pantalla**.

FASE 1-7

En el sector de la Gran Ciudad sólo esta fase puede representarte algún problemilla. Pero es fácil. Verás, **hazte con la llave y arrójasela al hombre de arriba** hasta que consigas tirarle. Luego, **usa la escalera horizontal** y ya tienes el camino libre.



FASE 2-7

En lo más profundo del Bosque se esconde una fase en la que tendrás que **mover la palanca** hasta conseguir que un **escarabajo** gire alrededor de la plataforma vertical. Sírvete después de él para alcanzar el lugar donde **están llave y puerta**.



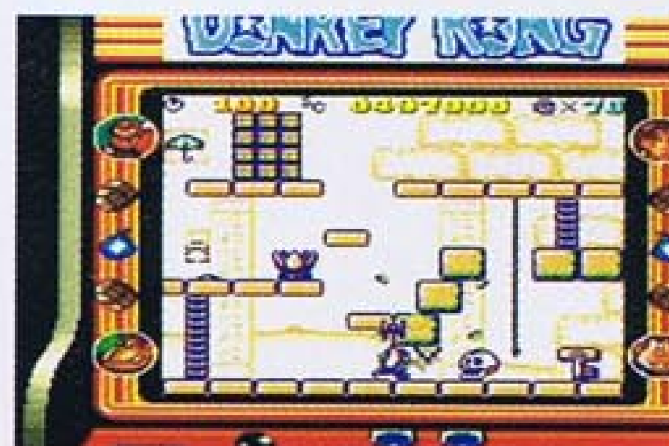
FASE 5-1

En el Desierto, usa el martillo para romper los bloques. Lánzalo entonces hacia arriba y sube por la escalera para recogerlo. Ascenderás a toda velocidad y verás la llave.



FASE 5-2

Toma la **maza** de arriba y déjate caer con ella hasta abajo. Derriba los muros, liquida a la calavera y sube por la liana para conseguir **una vida**. Luego, coge la llave.



FASE 5-5

Con la maza te cargas a los tres sujetos de arriba. Coges la llave y la lanzas sobre la correa transportadora. Rápidamente vas por el camino de arriba, bajas y vuelves a tomar la llave.

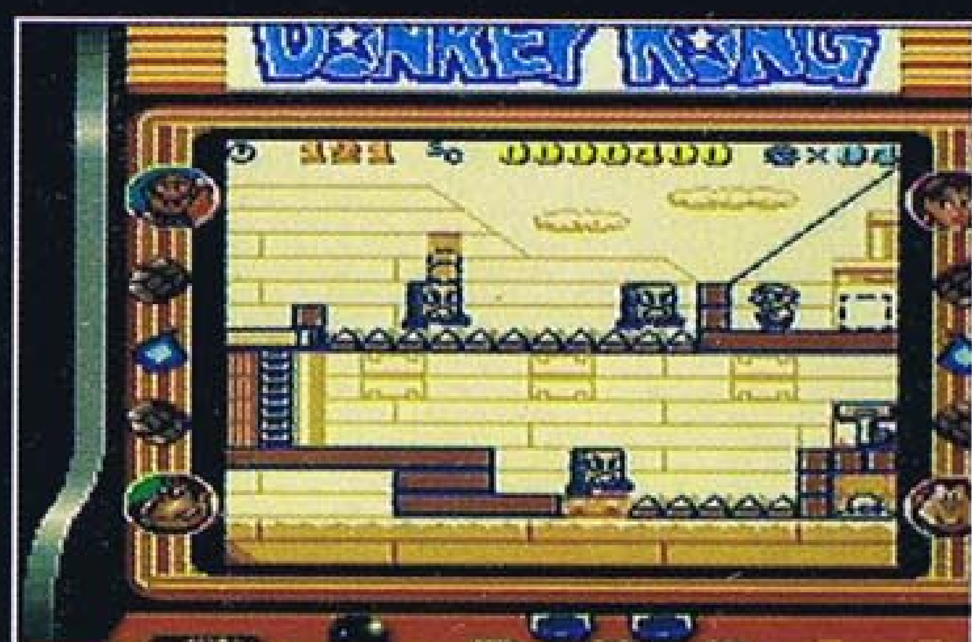




El juego de moda en Game Boy abusa demasiado de los problemas de coco. Afortunadamente estamos nosotros para dar solución a esos temas, así que, ahí van los consejos para salir vivos de las fases más complicadas de este fistro de de mono de juego.

Por Javier Castellote

FASE 3-1



¿Estás desorientado y no sabes cómo alcanzar la llave? **Utiliza el puente**: el barril de abajo pasará a la plataforma de pinchos. Súbete a él y coge la llave. Antes de nada deberás sumergirte en el agua y tomar la vida que hay a la izquierda.

FASE 3-3



Para atravesar los estrechos caminos tendrás que ser **"empujado" por los cascos**. Luego colocas el **bloque cerca del suelo**, te subes a él y enseguida alcanzas la plataforma donde está la salida.

FASE 5-6

Machaca a tus enemigos y usa la **maza** para llegar hasta la llave. Luego retoma la maza y abre el camino de la izquierda. Sólo te quedará **mover la palanca** y bajar a por la llave.



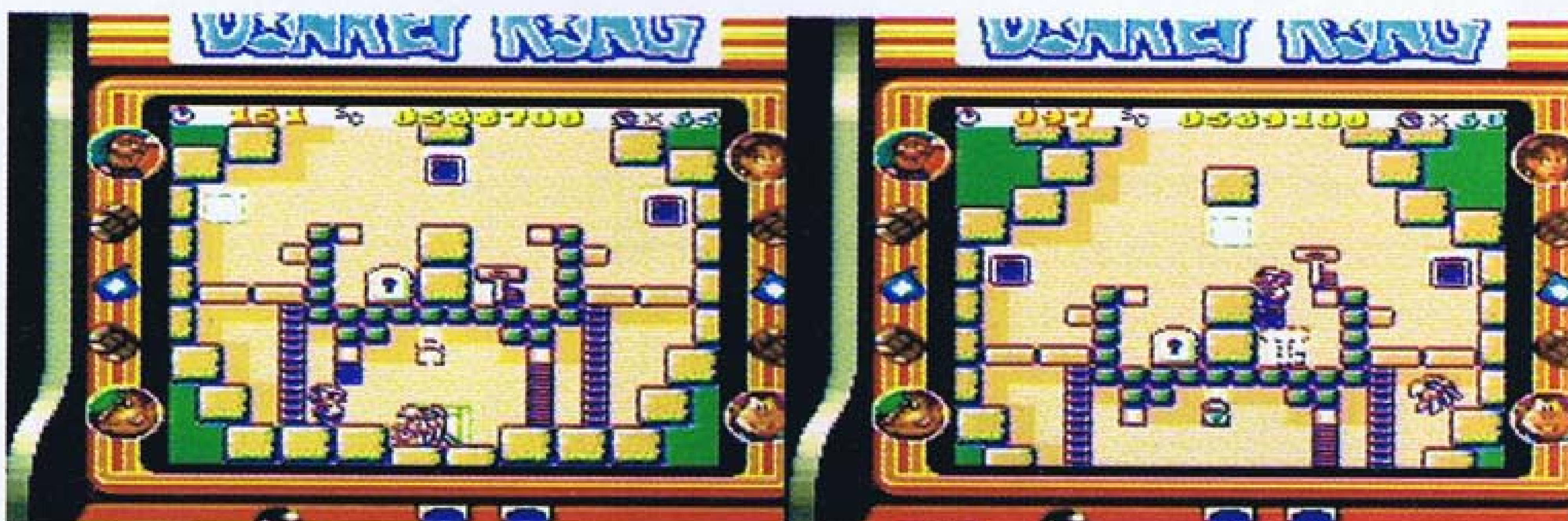
FASE 5-10

Llegamos a una de las fases más complicadas del juego. Primero utiliza el **muelle** y luego la **escalera horizontal** que está encima. Tendrás que llegar allí con la llave. Luego toca el **segundo muelle** y la segunda escalera horizontal, colocándola por encima del muelle en cuestión. A base de **grandes saltos** y una extraordinaria **velocidad** alcanzarás la puerta.



FASE 5-11

Esta fase es más fácil de lo que parece. Basta con que **coloques una de las piedras bajo cualquiera de las dos compuertas de abajo**. Así, cuando muevas la palanca, la **compuerta quedará atrancada** y podrás salir sin problemas. Para rescatar a la llave de su "prisión", **vuelve a emplear la piedra**.



FASE 4-3

En las mismísimas entrañas de la Selva, la clave reside en **agarrarte a la cola de los monos**. Gracias a ellos podrás **moverte a lo largo y ancho de toda la pantalla** para tomar la llave y abrir la puerta que da acceso a la siguiente fase.



FASE 4-6

El problema de esta fase son las **arañas** de arriba. Para deshacerte de ellas, vé colocando la **piedra entre las baldosas** para obligarlas a que giren sobre la tercera plataforma. Después saltas y dejas la llave arriba. Subes y, hacia la derecha, encontrarás la salida.



FASE 4-9

El secreto de esta fase reside en **mover la palanca** para que los monos puedan acceder a la plataforma de la derecha. El siguiente paso es mover de nuevo la palanca mientras uno de los monos **camina por la escalera amarilla**. Hay que conseguir que caiga y así te ayude a **atravesar la zona de pinchos agarrado a su cola.**



en clave Nintendo

Y LOS CONSEJOS SON:

• *Sitúa el número de* ***vidas en 6*** *y tu nivel de energía en* ***5****. Es la mejor combinación para resistir.*

• *En Woodyland, jornada 1, hay una* ***ruta alternativa*** *para finalizar el nivel. Hay que atravesar un árbol partido saltando y presionando hacia arriba.Caerás por le hueco y a partir de aquí todo será mucho más corto y fácil que por el itinerario típico.*

• *En Woodyland, Jornada 2, habrá un momento en el que dos enormes* ***colmenas plagadas de abejas*** *irán a por tí. Puedes botar sobre ellas y alcanzar así la copa de unos árboles que aparecen por la parte superior de la pantalla. Desde allí puedes acceder a una* ***golosa unidad de energía*** *y varias monedas.*



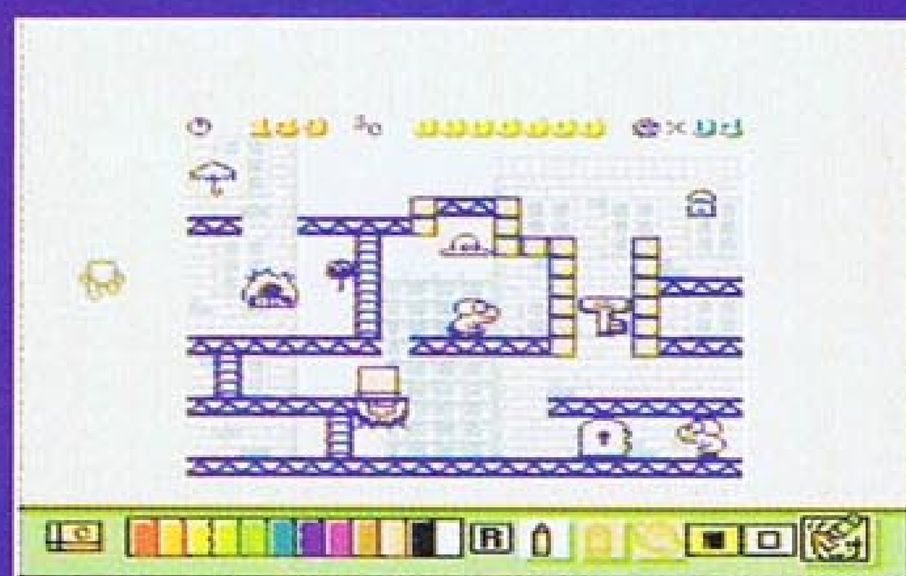
• *Por último, en la* ***parte superior de este nivel encontrarás otra unidad de energía****.*

SUPER GAME BOY

GAME BOY

Trucos visuales

Unos guantes para el señor ***Miguel Angel Quintana****, de San Sebastián. Él solito ha tenido la paciencia necesaria para descubrir algunas birguerías visuales que esconde el nuevo periférico de Nintendo. Y él solito ha decidido enviarlo a esta revista. El truco: enchufad el Super Game Boy,* ***elegid un marco y ponerlo en pantalla****. Ahora* ***esperad unos segundos y ya veréis lo que pasa****. Aún más: id a la* ***opción crear marcos y aguardad 38 segundos. ¡Sorpresa!***



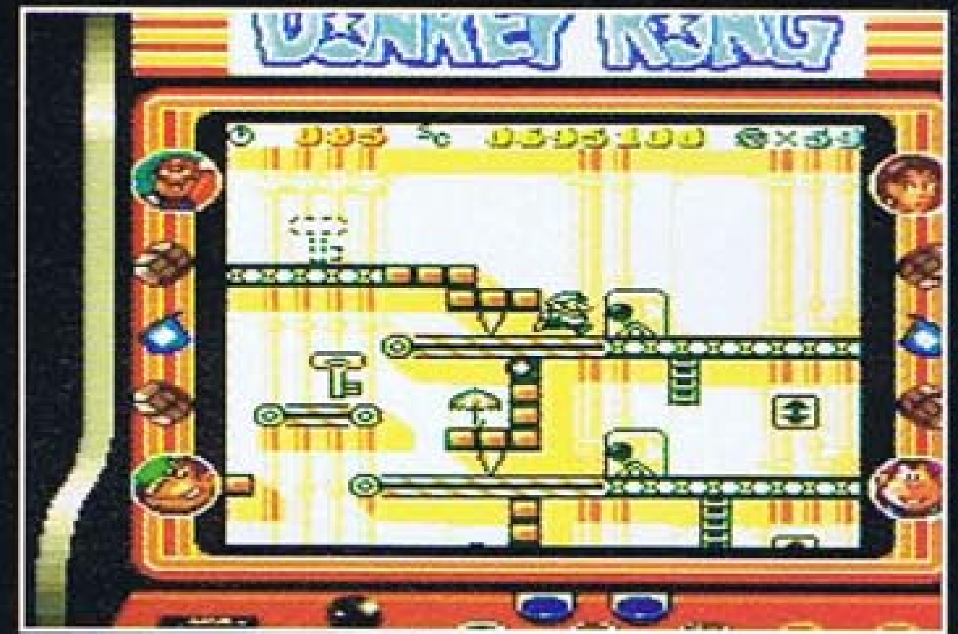
FASE 6-2

Mueve la palanca de la plataforma de arriba (súbete a la piedra). Acciona la palanca de abajo y aparecerá un puente. Coge la llave, vuelve a la derecha y tira la llave al puente. Acciona la palanca de abajo y reoge la llave.



FASE 6-7

Sube por la escalera de la izquierda, coge la llave y déjala caer por la 1ª cinta transportadora. Cuando esté en la 2ª cinta, mueve la palanca de la derecha para que vuelva hacia tí en el piso de abajo. Repite el proceso.



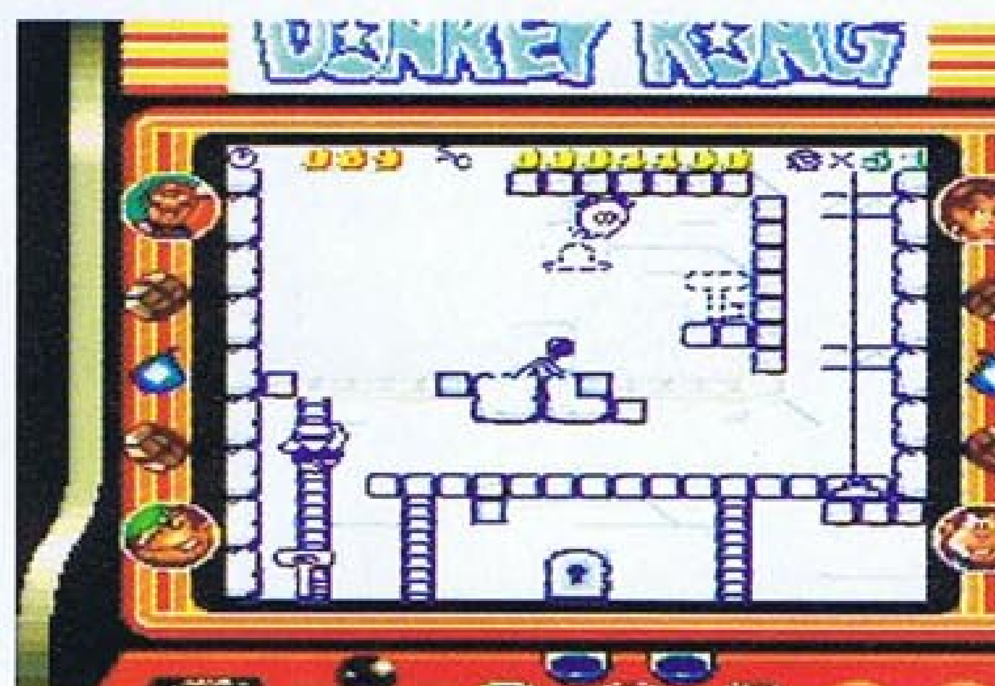
FASE 7-1

Sube por los **ascensores** de la derecha y arrastra la palanca para que las dos **llamas de fuego** derritan el hielo de abajo. Ahora baja, hazte con la llave y tírala hacia abajo para mover después la palanca que abre el acceso a la puerta. Luego desciendes por la escalera de la izquierda y recuperas la llave para largarte.

FASE 7-2

Lo que son las cosas. Unas fases tan complicadas y otras tan sencillas. A ver, **lánzate al agua en cuanto salgas y déjate caer**. Abajo a la derecha verás una **palanca que tendrás que accionar** para poner en **funcionamiento los ascensores**.

Una vez hecho esto, ya **puedes subir y coger la llave.**





FASE 7-7

Una de esas fases con **sabor a estrategia**. Ahí va la solución: Primero **cárgate al tiburón y a los pulpos con la llave**. Colmados los instintos asesinos, desciende hasta el **pasadizo subterráneo** y coloca la **escalera horizontal a la altura de la puerta**. Luego, situá rápidamente la **escalera vertical a la derecha y asciende por ella**. No dejes de subir hasta coger la llave. Si eres rápido lograrás llegar a la puerta sano y salvo.



FASE 7-6

Cuando las llamas caminen por el **puente amarillo**, acciona la palanca para que caigan sobre el **hielo y lo fundan**. A la hora de acercarte a la puerta haz lo mismo, ayudándote de las escaleras y los pasillos.

FASE 9-8

Esta última fase es bastante sencillita si la comparamos con el resto. Viene a ser un **resumen de las principales acciones** que hemos realizado durante el transcurso del juego. Esa es la razón por la que hemos **decidido extraer las pantallas del nivel final**, en el que **Mario se enfrenta por última vez a Donkey.**

FASE 8-6

Coloca el muelle de la izquierda bajo el salero. Salta sobre él y alcanza la plataforma superior. Baja por el ascensor de la derecha y mueve la palanca que abre la compuerta. **Escondida tras la 2ª piedra hay una vida.**

FASE 8-9

Deja que una **seta golpee a Mario**: se hará pequeñito y podrá pasar por el pasadizo de abajo. Luego, con Mario a su tamaño natural, sube por la escalera y mueve la palanca: los ascensores te llevarán al suelo.

en clave Nintendo

Tres juegos de lucha

Ahí van hasta **ocho maravillosas ventajas** para otro no menos maravilloso cartucho. Cada una de los códigos que te mostramos a continuación deben ser **introducidos rápidamente en la pantalla donde se selecciona el luchador**. Oirás el sonido de un tambor si todo funcionado bien. Y lo mejor: si eres rápido, podrás introducir varias combinaciones en la misma partida.

MORTAL KOMBAT 2



• **Para eliminar a tu oponente de un solo golpe:**
ABAJO, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, SELECT.
Este código vuelve a tu luchador prácticamente invencible merced a su habilidad para **poner al rival en zona "danger" de un solo golpe**.



• **Luchar directamente contra Kintaro:**
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, SELECT.
Kintaro es el personaje más temible del juego. Este código te permitirá dar unas cuantas clases prácticas antes del enfrentamiento definitivo.



• **Conseguir 30 créditos:**
IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, SELECT.
Si necesitas algunos créditos extra para finalizar la aventura, este código será la solución a todos tus problemas. Nada más que 30 creditazos.



• **Luchar directamente contra Smoke:**
ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, SELECT.
Estamos que lo tiramos. Luchar contra el personaje secreto, **Smoke, sin necesidad de enfrentarse a todos los anteriores**. ¡Vaya lujo!



• **Tiempo extra para realizar fatalities:**
ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, SELECT.
¿Tienes problemas para realizar tus fatalities? Tranquilo, con este sencillo código dispondrás de **15 segundos extras desde que aparecen las palabras "Finish Him/Her"**, en lugar de los 5 habituales. De nada.



• **Luchar directamente contra Jade:**
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT.
Otro enfrentamiento directo sin tener que sufrir las anteriores palizas. Es otra exclusiva de Nintendo Acción.

EL REY LEÓN
SUPER NINTENDO

Elegir Fase
Estos chicos de Virgin se lo han puesto muy complicado a Simba. Como el leoncillo no espabile va a acabar con los huesos hechos añicos, y Scar reinando, claro. Menos mal que en Nintendo Acción estamos para ayudar y, de paso, a puntarnos un buen tanto. ¿Que cómo? Pues publicando **el primer truco sobre el juego de Virgin que leeréis en revista alguna**. Veréis, lo primero es ir a la pantalla de **opciones y, una vez allí, pulsar**
B - A - R - R - Y.
Aparecerá un **menú secreto** en el que tan sólo tendréis que elegir la fase correspondiente.



WARIO LAND
GAME BOY

Todo infinito
El truco del siglo para Game Boy. Y se hace rápido y fácil. **Pausa el juego en cualquier momento y presiona SELECT 16 veces**. Si todo ha salido bien aparecerá una **especie de caja negra junto a las vidas de Wario**. Presiona el **botón B y simultáneamente izquierda o derecha** para mover el recuadro por los marcadores. Y haz lo propio sólo que con el cursor arriba y abajo para alterar los valores. **Despausa y tan campante**.



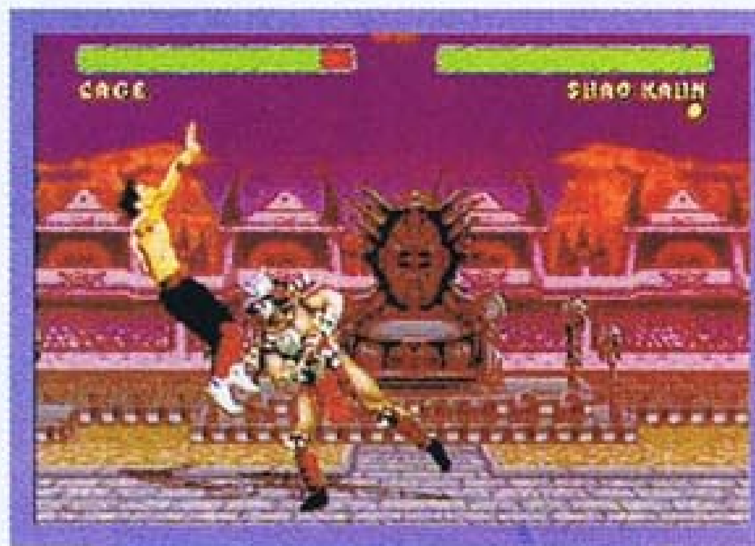
a la sala de trucos

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por David García

Shaq Fu, el inefable Mortal Kombat II y el futurista Samurai Shodown comienzan a desvelar sus secretos más profundos. Tres de los juegos de lucha más espectaculares del momento pasan su definitivo examen de trucos para que los jugadores más avezados no se queden sin saber lo que se esconde en lo más profundo de las entrañas de estas maravillas.

• Luchar directamente contra Shao Khan:
DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, SELECT.
Este código te permitirá luchar contra Shao Khan sin tener que acabarte el juego. Que no es nada, pero que nada, fácil.



• Luchar directamente contra Noob Saibot:
IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, SELECT.
Ya no será necesario ganar 50 combates consecutivos para enfrentarse con este maestro en artes marciales. Ya sabéis, el nombre del programador al revés.



SHAQFU

Este **Saquille O'Neal es algo increíble**: juega al baloncesto, canta, hace anuncios y ahora, por si esto no fuera suficiente, se convierte en el protagonista de un juego. Muchos podrían pensar: normal; una estrella del basket puede ser el reclamo imprescindible para un juego de basket. Pero no. Estáis equivocados. Se trata de un cartucho de lucha en toda regla. Vamos, que Shaq no tiene el más mínimo desperdicio. Tanto como la **serie de truquillos que esta revista tiene el placer de proporcionaros**. A por ellos.



• SHAQ VS SHAQ:
Ve a la **pantalla de opciones y presiona Y, X, B, A, L y R**. El truco habrá funcionado si de la pantalla sale un luminoso flash. Dos grandes frente a frente.



• SELECCIONAR LUCHADOR EN EL MODO HISTORIA:
Ve a la pantalla de opciones y selecciona una música. Cada melodía se corresponde con un luchador. A continuación presiona **ARRIBA, ABAJO, B, IZQUIERDA, DERECHA, B**. Un nuevo flash será la confirmación de que el truco se ha puesto en marcha.



• ESCENARIO SECRETO EN EL MODO DUEL:
Una vez más presiona **ARRIBA, DERECHA, B, ABAJO, IZQUIERDA, B en la pantalla de opciones**. Verás un nuevo flash anunciándote que la cosa va bien. Ahora elige la modalidad "duel" y, durante la pantalla de **selección de dos players, presiona simultáneamente los botones X y B**. La sorpresa es de órdago.



• PARA GANAR SIEMPRE:
Selecciona la **cuarta música** en la pantalla de opciones. Y, mientras suena, presiona **"L" ocho veces, "R" tres y "B" en cinco ocasiones**. Otro flash. Pulsa entonces **SELECT + Y** para que gane el jugador de la izquierda, y **SELECT + X** para que lo haga el de la derecha.



en clave Nintendo

SAMURAI SHODOWN

GAME BOY

Lucha con tres nuevos personajes

Mientras aparece la pantalla de demostración y comienza a acercarse la ***cara de Hao-Maru****, prueba a* ***presionar el botón SELECT en tres ocasiones y tan rápido*** *como tus dedos sean capaces. Si has tenido éxito, podrás jugar utilizando tres nuevos personajes que aparecerán en la correspondiente pantalla de selección y cuyos nombres son* ***KUROKO, HIKYAKU y SHIRO-TOKISADA AMAKUSA****.*

Y ahora viene la pregunta: Si hemos pulsado el botón tres veces y han aparecido tres nuevos personajes, ¿qué ocurrirá si presionamos SELECT cien veces, por poner un ejemplo cualquiera?



T2 THE ARCADE GAME

SUPER NINTENDO

¡Niveles Fuera!

En cuanto veas la pantalla de título presiona la siguiente combinación de botones tan rápido como puedas: ***IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO Y ABAJO****.*

Si todo ha funcionado correctamente oirás algo así como un "boom". A continuación, y en la pantalla donde aparecen reflejados las mejores puntuaciones, presiona ***DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, DERECHA Y ARRIBA****. Escucharás un nuevo "boom" que te avisará que a partir de ahora será suficiente con pulsar simultáneamente los botones* ***"L" y "R"*** *para saltarte todos los niveles de este arcade.*

SAMURAI SHODOWN

JUGAR CON SHIRO-TOKISADA AMAKUSA

El truco de los trucos para Samurai "32 bits" Shodown. Conecta tu Super Nintendo y, mientras aparece el **logotipo de "TAKARA"**, **presiona los botones A, Y, X, B**. Si todo ha ido tal y como esperamos oirás **la voz de Amakusa**. A continuación selecciona la opción **"VS-MODE" o "COUNTDOWN MODE"**, pero nunca la de "1P-MODE". Cuando aparezca la pantalla de selección de personajes, **elige cualquier luchador presionando los botones L y R simultáneamente**. Podrás ver al mismísimo Amakusa en la pantalla. Si continúas pulsando los botones hasta que cambie la pantalla, **jugarás sólamente con Amakusa** tal y como te propusimos al principio.





MOVIMIENTOS ESPECIALES Y CÓMO SE HACEN:

- **Corte del Fantasma:**
  ABAJO, ABAJO-IZQ., IZQUIERDA + ESPADA.
- **Trueno de la Oscuridad**:
  X + Y + A + B SIMULTÁNEAMENTE.
- **Ataque Súper meteórico**:
  SALTO TRIANGULAR + X.
- **Teletransporte delantero**:
  ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + ESPADA.
- **Teletransporte trasero**:
  ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + PATADA.


Corte Fantasma


Trueno de la Oscuridad


Ataque super meteórico


Teletransporte delantero


Teletransporte Trasero



Este mes os vamos a hacer la Pascua

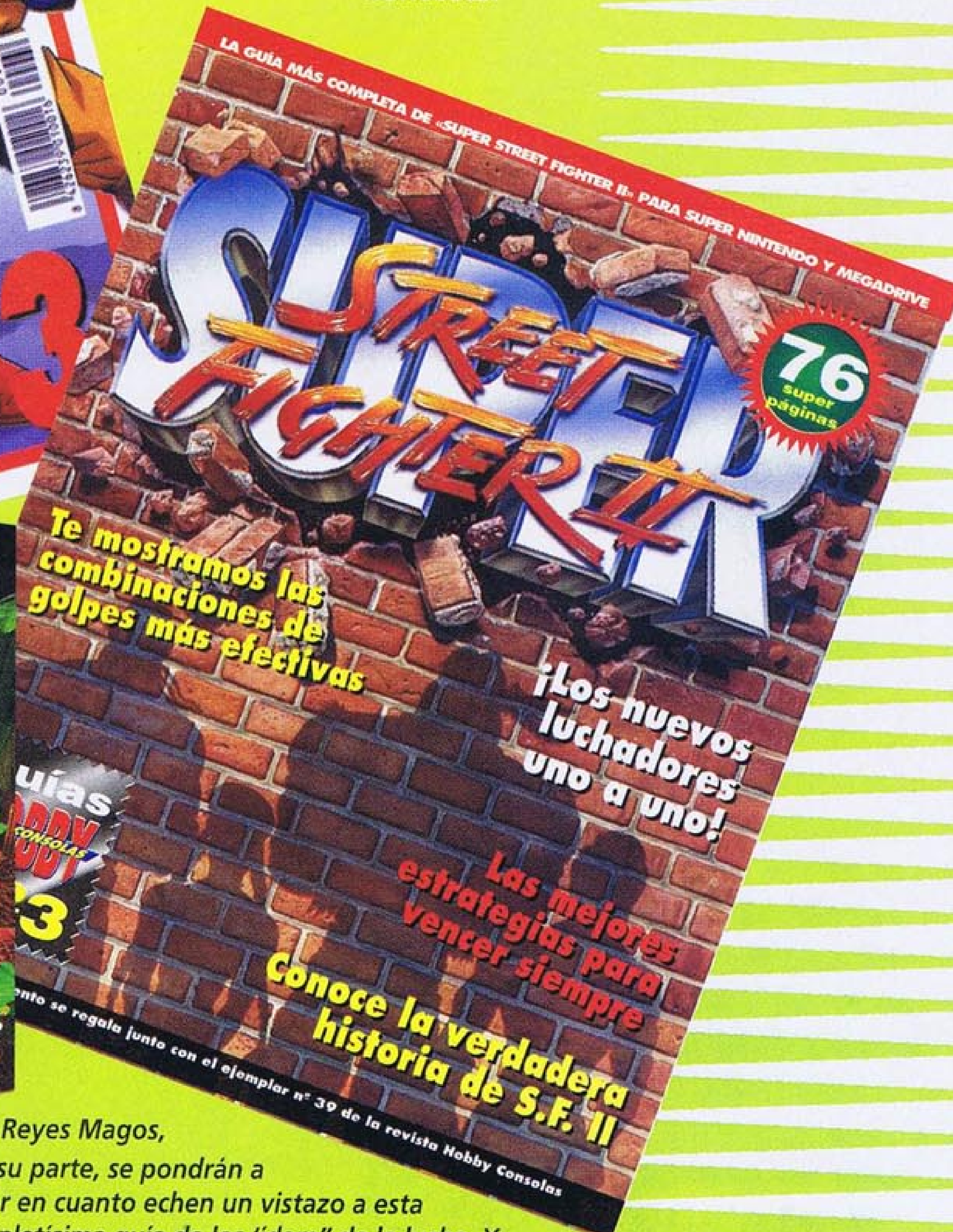
adelantando los regalos de Navidad



Qué mejor aguinaldo para Papa Noel que una revista de 180 páginas con la que pueda ponerse al día en los avatares de Goku, conocer a fondo los primeros lanzamientos para la esperada MD32X y enterarse de cuáles van a ser los cartuchos que más le van a pedir las próximas Navidades?



Pero tampoco debería perderse de vista este genial video que explica cómo se hizo el Genial Donkey Kong Country. Desde luego, no está mal este fenomenal obsequio para el personal. (¡toma verso navideño!)



Los Reyes Magos, por su parte, se pondrán a jugar en cuanto echen un vistazo a esta completísima guía de los 'ídem" de la lucha. Y es que a Super regalos no nos supera nadie.

HOBBY PRESS

Este mes vamos a descansar de tanta exclusiva y a volver a la línea más tranquila de vídeo, juego y columna. El respiro nos sirve además para recuperar una subsección que estaba creando verdaderos adeptos: el consultorio Otaku. Un saludo a sus hacedores y el aviso de costumbre, escribid hombres de poca fe. Que aquí lo sabemos y lo respondemos casi todo.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

Por Alex Samaranch (Editor de la revista NEKO)

• En una sección anterior os comentaba la próxima aparición de una **revista de mangas editada por Planeta De-Agostini**. Pues bien, la fecha de aparición se ha **retrasado a febrero** y el nombre definitivo será **Shonen Mangazine**. Por cierto que el primer tomo tanto de **Bastard!!** como de **The Fist of the Northstar** aparecerán en enero y no en diciembre, como estaba previsto.

• Si sois aficionados a los cómics de superhéroes, es posible que alguno de vosotros haya visto anunciada en uno de los Checklist que publica Planeta De-Agostini la salida de la miniserie de **Street Fighter II**. Pues no hagáis caso: es un error de aquellos que se cuelan a veces. La serie será publicada por **Glénat**, tal como indicábamos en el número anterior. También es erróneo eso de que Kia Asamiya fuera el autor de **3x3 Ojos** como yo mismo decía en una sección anterior. El manga es, por supuesto, de **Yuzo Takada**. ***Sorry!***

• Siguiendo en el mercado español, **Norma Editorial** está a punto de publicar dos nuevas series de manga. Una será **Silent Möbius**, esta vez sí de **Kia Asamiya.** La otra, **Angel de U-Jim**. Por cierto, Angel es un **manga erótico más bien subidillo de tono**: a ver qué dicen los de siempre.

• **Norma Editorial ha fallado los premios del concurso manga** que convocó meses atrás. Finalista ha resultado **Carlos Javier Olivares**, un autor con un estilo de lo más japonés y mucho futuro por delante. Y los ganadores han sido **Roger Ibáñez (dibujo)** y **Sergio Puerta (guión)** con una historia titulada **Leyendas**. La historia aparecerá en el **Cimoc** de diciembre.

• Para acabar, **Camaleón Ediciones**. Los editores de **Neko** (me suena) están a punto de sacar un libro sobre **Akira Toriyama** y un manga paródico de Dragon Ball que se llamará **Dragon Fall** y que será del todo **destemillante**. Para el año que viene, anuncian una **revista monográfica** y otra de mangas propios. Casi nada.

EL VÍDEO

4 títulos para un invierno caliente

Manga Films puso a la venta el pasado mes de **Noviembre** cuatro sabrosos títulos a modo de reconfortante estufa para vuestro video. Son estos:

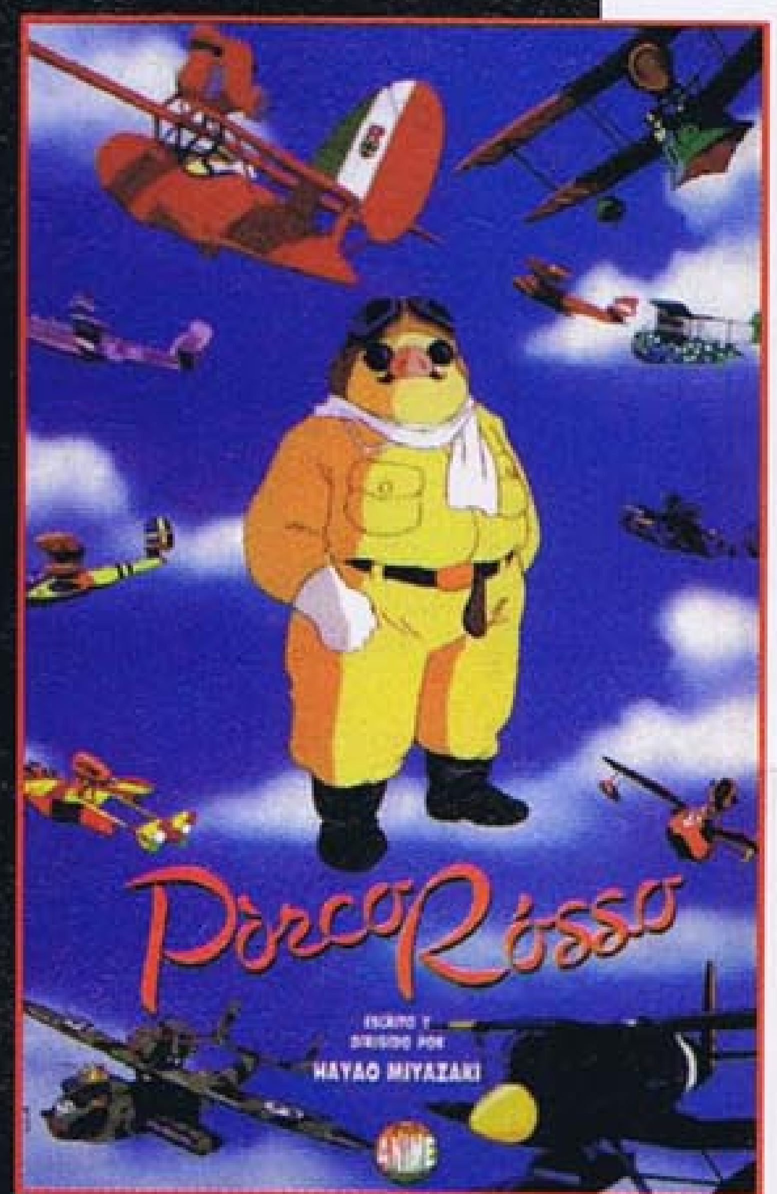
El Bosque de la Sirena, perteneciente a la serie **El Mundo de Rumiko**, gira en torno al tema de la inmortalidad y la leyenda que dice que ésta se obtiene al comer carne de sirena. Es un trabajo original del reconocido Rumiko Takahashi, y ha sido dirigida por **Takaya Mizutani**. **50 min.** a **1995 pts**.

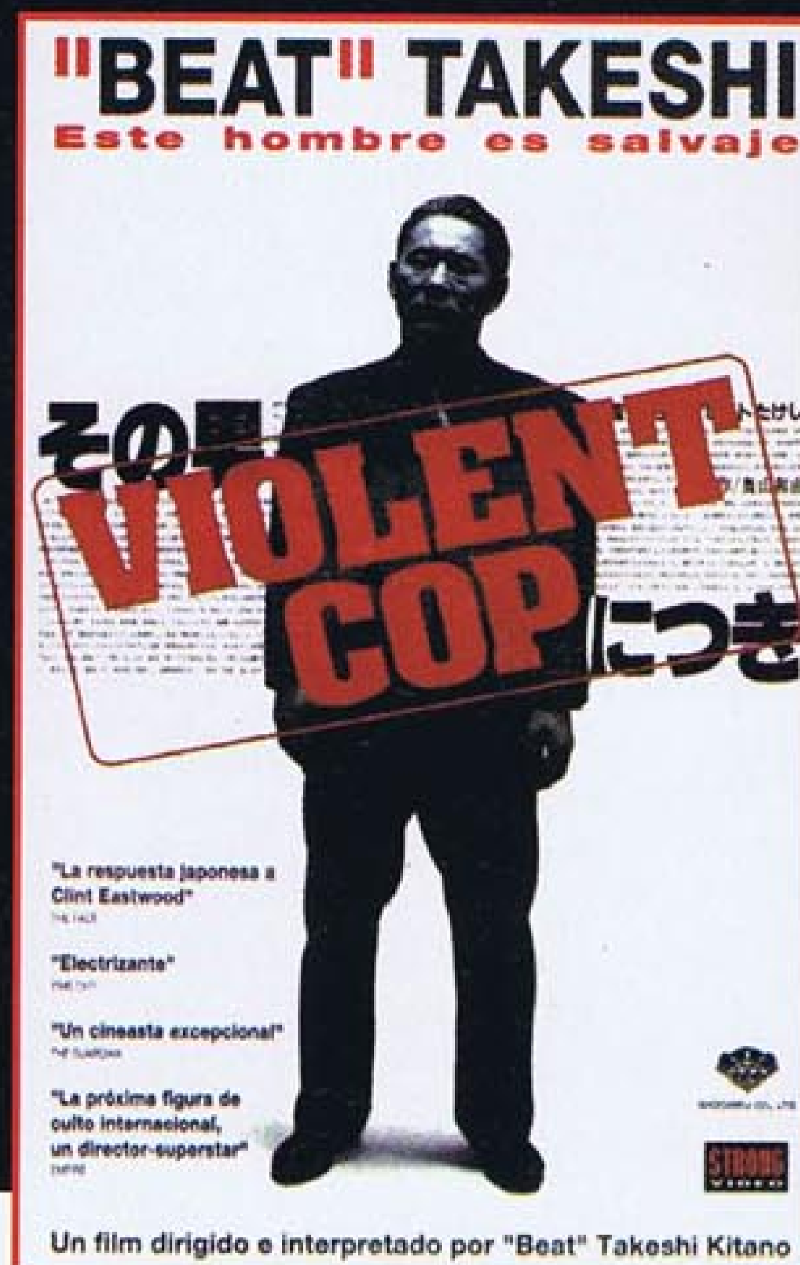
La segunda cinta es **Lensman**, una aventura galáctica basada en **Galactic Patrol**, la tercera novela de E.E."Doc" Smith, que sirvió de inspiración a George Lucas y su Guerra de las Galaxias. Dura **107 minutos** y cuesta **2995 pts**.

"Beat" Takeshi Kitano es el director y protagonista de **Violent Cop**, una violenta trama policial al más puro estilo "Harry el Sucio" con organización de narcotraficantes de por medio. **98 minutos** no recomendados a menores de 18 años y **2995 pts**. del ala.

Porco Rósso, el último video, se centra en la figura de **Marco Porcellino**, un aventurero romántico que resulta ser un simple cerdo. El creador, director y guionista de la película es Hayao Miyazaki. Su precio es de **2995 pts** y dura **93 minutos** aproximadamente.









LA HISTORIA

Pasado, presente y futuro de Bola de Dragón (3ª parte y última)

Gokuh afrontó los 16 bits españoles mientras la serie animada batía récords de audiencia, el dios mono se confirmaba en su papel de mito y el manga comenzaba a tomar otra dimensión en nuestro país. Así fue el primer aterrizaje.

Nos habíamos quedado en el primer Dragon Ball para Super Nintendo. Aquel que se estrenó en **Japón en enero de 1992** y cuya repercusión fue capturada por Hobby Consolas para dedicar la portada más potente de su historia. Era un **RPG puro y duro, en japonés** y sin visos de traducción, pero el golpe fue muy fuerte.

Hacía **marzo de 1993** se estrenaban en Japón las super series de lucha. El título era **Dragon Ball Z, Super Butoden** y lo que dejaba ver era una antípoda al estilo de juego practicado hasta entonces. La lucha penetraba por los circuitos de un cartucho de **16 megas** en el que se apostaba por personajes ya conocidos, un **split screen** de nueva tendencia y una banda sonora aceptable. No lo vimos en España hasta **noviembre de 1993**. Junto al nacimiento de **Bandai Spain** y su posterior venta interminable de cartuchos, fue la noticia mejor recibida del año. **11 luchadores**, ataques especiales y un amplísimo mapeado de lucha.

En **diciembre de 1993** Japón vivió un nuevo colapso draconiano: Las segundas súper series de lucha irrumpieron en el mercado nipón. Este DBZ seguía el sistema split screen de lucha, esta vez también en diagonal y su número de luchadores se nos iba a a 10, más la presencia momentánea de Mr. Satán. Apuntad la aparición del Gran Torneo de las Artes Marciales, el modo historia en RPG y tres personajes sacados de las películas 11 y 12: **Broly, Bohjack y Zomgya**.

El lanzamiento español de Dragon Ball Z 2 llevaba el sobrenombre de la **Leyenda de Saien**. Lo compramos durante el verano de 1994 y, como era de esperar, trajo nuevas alegrías a una Bandai volcada en ventas.

Hace un par de meses volvió a repetirse el fenómeno Gokuh en Japón. Bandai lanzó las **Super series de lucha tercera parte** y el globo tembló de nuevo. ¿La misma lucha de siempre? Bueno, **9 luchadores de principio**, no hay modo historia, la placa porta **24 megas** y el fenómeno truco se eleva a su máxima potencia.

Bandai España **aún no ha decidido el lanzamiento pal** de esta tercera entrega. ¿Será por que creen que estamos hasta arriba de Gokuh? Desde aquí vamos a animar a estos chicos a que sigan adelante con el plan. Sacar a Gokuh no es arriesgado. Para nada.

EL CONSULTORIO OTAKU

Si buscas una respuesta, pásate por estas páginas

El **especial Otaku** nos ha dejado solos y desamparados durante un tiempo. Otras informaciones coparon estas páginas acumulando exclusivas sinfin. Este mes estamos de vuelta, con nuevas preguntas, más curiosidades y un correo que no deja de manar. Vamos con ello.

• **Sr. J.A. Torres Arroyo**. Tengo algo de tiempo para dedicarle a usted y a sus dudas, pero por favor, abandone esa idea que relaciona **Dragon Ball en Telemadrid con Dragon Ball en Planeta Agostini**. No entiendo mucho de concesiones políticas, pero me temo que quitar lo de DB de la pantalla televisiva ha sido un problema de violencia mezclado con asociaciones descontentas de padres. Dé gracias a que está el cómic y se puede seguir lo último del mono hombre en Japón. Órdago a la grande con lo de **Street Fighter. El Anime** acaba de estrenarse con gran éxito en Japón y es bastante **factible que Manga Films lo traduzca a nuestro idioma** y lo ponga a nuestra disposición en menos que canta un gallo. Lo de la película también está en marcha, ¿has visto nuestro genial dossier?



• **Srta Aurora Rodríguez**. Pez lo que se dice pez está usted en el mundo del manga. Pero bueno, aprovecharé su escasez de conocimientos para poner al día a los menos avanzados en el tema. Por partes. Los **juegos son de manga porque vienen del manga**. Es decir, son **conversiones de los cómics japoneses a videojuegos**. Actualmente se consideran un género, una categoría de juego que tan pronto incita a la lucha como al rol o al arcade en todo su esplendor. ¿Un OVA? Su traducción es **Original Video Animation** y pasa por convertir un cómic a imágenes en movimiento con **destino vídeo, no cine**. Como Fatal Fury.

• **Sr. Santi Sriratana**: Sea o no sea usted Ranma, voy a replicarle alguna de sus afirmaciones. **No hay noticias sobre mangas en Ultra 64**, tan sólo se habla de un Zelda reformadísimo, pero eso es más aventura o RPG. **Sailor Moon** ya está disponible en España. No es una locura pero tampoco hay que perderlo de vista. Si te mola el manga, tendrás que hacerte con él. El **fanzine Rever** ya no existe. Sólo hay dos números pero son inencontrables. Se reconvirtió en el **cómic -book Sueños que actualmente edita Glenat**.

Hay gente QUE PARA PONERSE **AL DIA**

- ***Aprende*** a marchas forzadas pasos de baile de salón.
- ***Va*** al cine una vez al día para no perderse las "pelis" de moda.
- ***Repasa*** el abecedario para emparejarse a la generación X.
- ***Descubre*** quién es Charles Manson y qué pasó en Woodstock.

Y hay OTROS MUCHO **MÁS LISTOS...**

Que completan su colección de Nintendo Acción haciéndose con todos los números atrasados.

¿Y cómo?

Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te los enviaremos **por correo** para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).







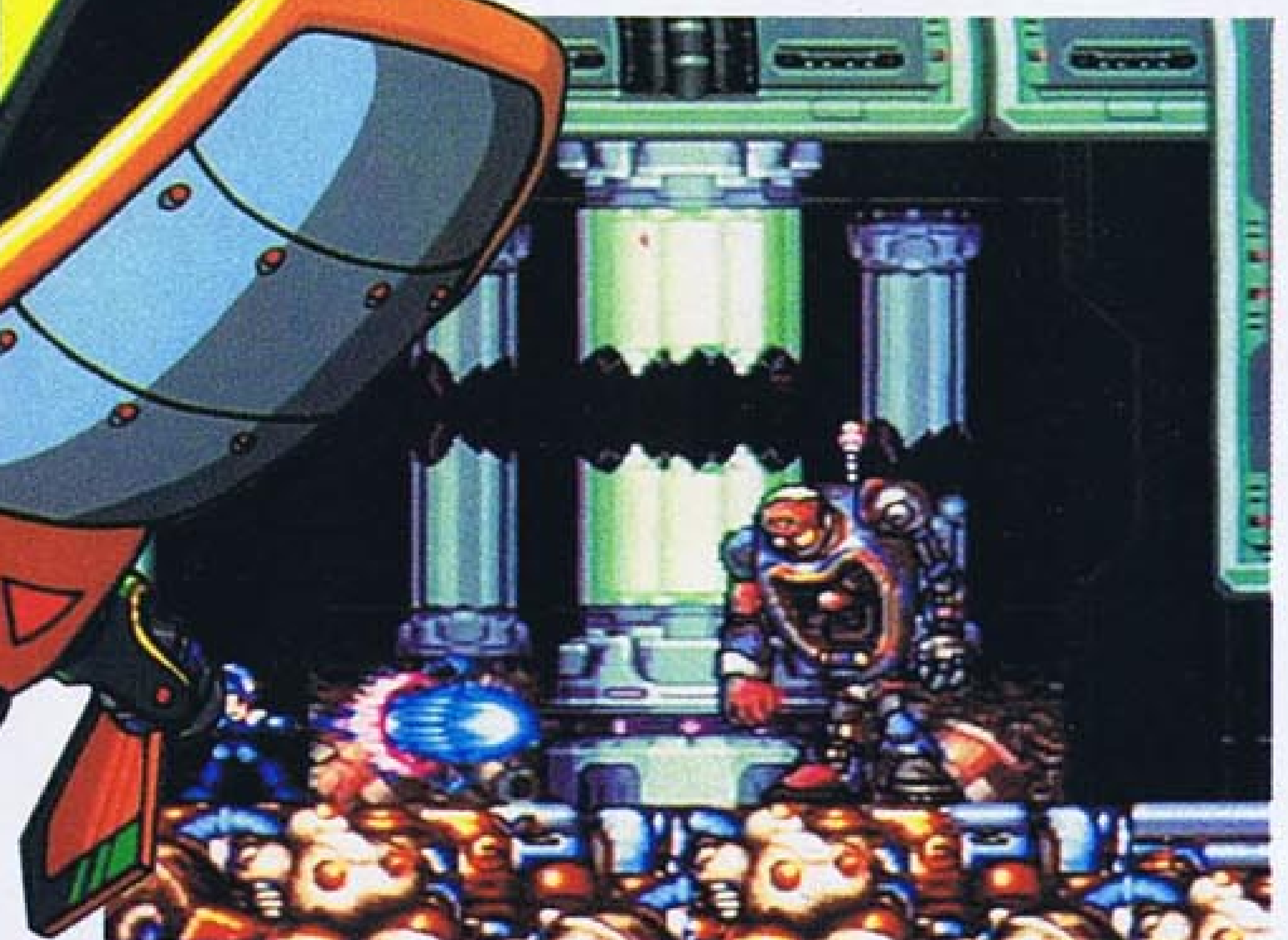
Capcom prepara un Mega Man al cuadrado

Mega Man XI no quedaría bien a efectos de marketing y esas cosas, por eso Capcom ha apostado por un dos junto a la X de la primera parte. El número se acopla a la letra dando una impresión aritmética y el enésimo cartucho del robot azul salta a la arena con ciertas garantías de impresionar.

La **leyenda resiste** y se renueva casi anualmente. Es como un Street Fighter al que le van añadiendo números, en lugar de Super u otros prefijos. Va para la **quinta participación en Game Boy** (para la ocasión, Super Game Boy), **4** si no recordamos mal lleva en **NES** (aunque hay una sexta parte corriendo por sus fueros en Japón) y en Enero del año pasado se mojó en **Super Nintendo con una X** malévola y equívoca. ¿Cómo lo haces, héroe? Se renuevan tus armas, amigos animales y sufijos numéricos, pero ni tu argumento se viste de crack ni tu perdida afición por el salto más complicado abandona starring. Así tiene que ser muy difícil. Pero no, de hecho triunfas en la tele, te añades a los nuevos condimentos tecnológicos y sólo esperas la llegada del Ultra o del VR 32 para demostrar de qué harina estás hecho. Mega Man forever, que diría aquel. Vendiendo a troche y moche, colapsando tiendas y ahora, por lo del año nuevo, con cartucho de postín a las puertas.

Mega Man será X elevado al cuadrado en la nueva intervención sobre Super Nintendo que Capcom está desarrollando. Que nadie se ponga nervioso, al menos **hasta dentro de un par de meses** no gozarán los americanos con lo último del Mega. Fue el mismo vicepresidente de la compañía yankee, **Joe Morici**, el que dio a conocer la esperada reaparición. Presentó el producto como un nuevo record numérico en la escalada Mega Man y enseguida se le escapó la palabra mágica: **nuevo chip. ¿Nuevo chip?** Eso es, la penúltima aventura de MM llevará un **chip denominado C4** corriendo por sus circuitos. Ya se había superado la barrera de los gráficos, sonidos, espectáculo vía software, así que no quedaba más remedio que rendir pleitesía a lo del fx (o a eso que tanto se habla y cuadriplica la potencia de la SNES)

diseñando una cucaracha capaz de cualquier cosa. El **C4 mejorará las posibilidades del software** para Super dotando al cartucho de marras de unos gráficos y una acción absolutamente incontenibles. Ni un sólo dato técnico se le escapó al de Capcom. Tan sólo pudimos adivinar que la **rotación de objetos 3-D** sería agua pasada. Y también que, claro, era una exclusiva de la compañía americana estudiada por y para sus proyectos.

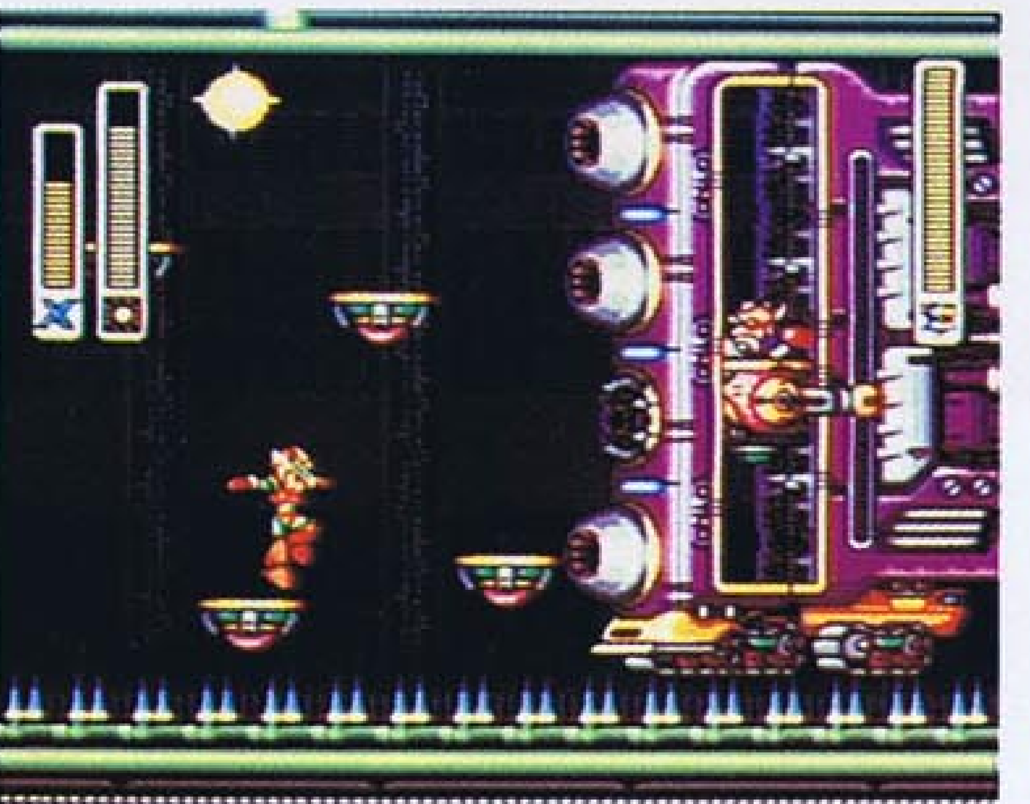


Nuevos monstruos y otros ingenios robóticos esperan a los fans de Mega Man en la penúltima entrega del héroe. También un chip denominado C4 hará las delicias de los más técnicos del grupo.

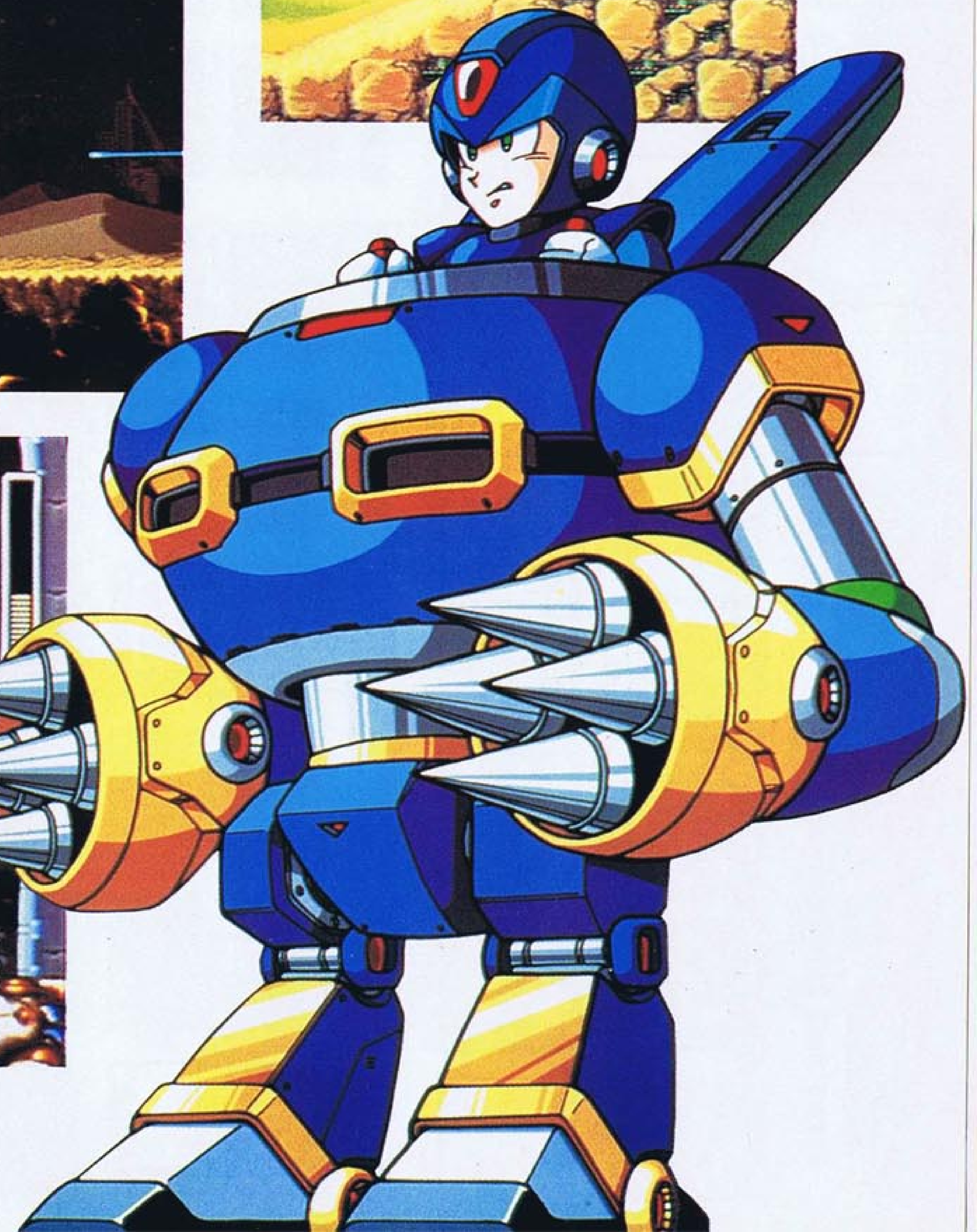


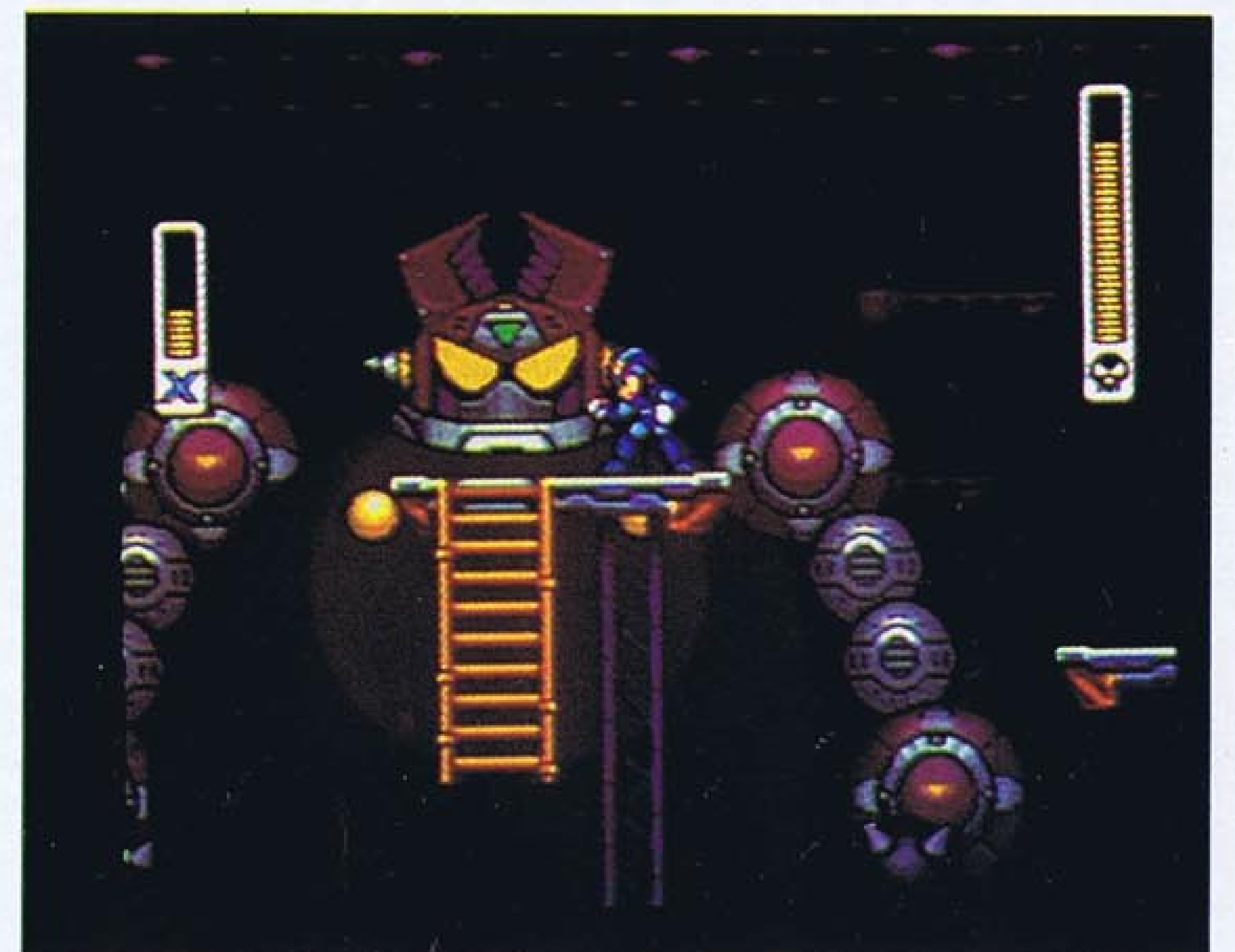


Sobre el argumento de MMX2 no nos preguntéis, por favor: os contestaremos lo de siempre. Un **soberbio arcade plataformero** que nos pondrá a los mandos de un poderoso medio chaval-medio robot cuyo único objetivo en el mundo pasa por aniquilar a una serie infausta de robots vaciletas. Del tamaño y volumen de los monstruos ya nos ocuparemos más adelante. Y si queréis nuevas informaciones no dejéis de leer la Penúltima Página. Estaréis al día de casi todo.











Nintendo® Acción

¡No te comas más el coco!

350 pesetas
× 12 números
4.200 pesetas

¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!



Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.

Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



CID FCA!

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

PALOMA
GOMEZ
Nunca ha besado
a un chico.
Pero ha tenido
sensaciones
increíbles.

MARTA
GUTIERREZ
No se presentó
al examen
de Selectividad.
Pero sabe
lo que es bueno.

ALICIA
LOPEZ
Nunca ha sido invitada
a una fiesta.
Pero se lo ha pasado
como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo.
Empieza cuanto antes con
Super Metroid, porque sus
24 Megas le convierten en
el juego más largo editado
hasta el momento para
Super Nintendo. Aunque si
lo prefieres, tienes una
versión para tu portátil:
Metroid II.
Estás tardando mucho,
deja de leer este anuncio
y ponte manos a la obra.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.